



SECUNDARIA CON FORMACIÓN TÉCNICA

**MÓDULOS FORMATIVOS DE LA NUEVA
ESPECIALIDAD: DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE
ANIMACIÓN DIGITAL**

**ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
PRIMER GRADO AL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA**

2023



Documento orientador para la planificación, solo contiene habilidades técnicas, faltando incorporar las capacidades de Crea Propuesta de Valor, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Cabe mencionar que el desarrollo de estas capacidades es similar en las 14 Especialidades que ya se han distribuido y que pueden orientar para que cada docente pueda incorporarlos.



ITINERARIO FORMATIVO: DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

Módulos Formativos	Proyectos de Emprendimiento	1er Grado	2do Grado	3er Grado	4to Grado	5to Grado
Desarrollo de videos publicitarios con Filmora u otros.	Ejemplo P1: Elaboramos videos publicitarios de servicios.	8 horas x 19 Semanas				
	Ejemplo P2: Elaboramos videos publicitarios de productos.	8 horas x 19 Semanas				
Desarrollo de cortometrajes con CelAction 2D u otros.	Ejemplo P1: Desarrollamos cortometrajes publicitarios de servicio con secuencias dinámicas.		8 horas x 19 Semanas			
	Ejemplo P2: Desarrollamos cortometrajes publicitarios de productos.		8 horas x 19 Semanas			
Producción de animación artística con modelamiento en Tinkercad, desarrollo en Roblox y Minecraft.	Ejemplo P1: Modelamos ambientes, escenas u objetos animados.			8 horas x 19 Semanas		
	Ejemplo P2: Desarrollamos prototipos en diferentes niveles de dificultad.			8 horas x 19 Semanas		
Renderización y animation con motion graphics en Blender u otros.	Ejemplo P1: Realizamos modelamiento en arquitecturas de construcción.				8 horas x 19 Semanas	
	Ejemplo P2: Realizamos producción de escenas de motivación y artística.				8 horas x 19 Semanas	
Desarrollo de filmes con animación digital en Stop Motion u otros	Ejemplo P1: Convertimos escenas en películas.					8 horas x 19 Semanas
	Ejemplo P2: Convertimos imágenes espectaculares en filmes.					8 horas x 19 Semanas
Total, de horas en la educación secundaria: 1560 horas		312 horas	312 horas	312 horas	312 horas	312 horas

PRIMER GRADO – DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 ELABORAMOS VIDEOS PUBLICITARIOS DE SERVICIOS.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Filmora	Descarga el software de Filmora a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software Filmora para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana de descarga de Filmora de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software de Filmora Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Filmora	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el cine de animación para dar sensación de movimiento a imágenes u objetos.	Aplicar la técnica cine de animación para dar sensación de movimiento a imágenes o personajes. Seguir las instrucciones del manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó la sensación de movimiento a los objetos, indicando el proceso.	Ingresamos al entorno gráfico de Filmora Insertamos fondos de pantalla. Insertamos fotos de imágenes personajes.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Trabaja con movimientos de objetos estáticos de Filmora, reconociendo las técnicas de animación.	Trabajar con una serie de imágenes fijas sucesivas para producir movimientos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las imágenes sucesivas, para luego aplicar animación directa a los objetos.	Ingresamos a trabajar con imágenes fijas Empezamos a explorar cada objeto a trabajar Fijamos los elementos a dar animación en los filmes.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta en Filmora para generar clips de videos, importando fotos de la galería y usando técnicas de animación.	Insertar imágenes o fotos de la galería y aplicar fotogramas a través del editor de video, seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde están en la galería de fotos para ordenar como una especie de fotogramas, explica brevemente el proceso.	Insertamos objetos y elementos en el diseño de un de clips de video. Utilizamos el Menú Modo y la opción eventos como guía de los elementos.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa aplicaciones completas con Filmora y para importar clips de videos, insertando técnicas sencillas de animación.	Hacer uso del tipo de para usar imágenes o fotos de otras fuentes como el, capturando una serie de fotos. Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del tipo de Filmora para jalar fotos de otras fuentes para dar animación a los objetos.	Insertamos este tipo de aplicación llamado estilos predefinidos de color Subimos fotos de la galería Aplicamos animación a los objetos a través de fotogramas.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la técnica de Filmora en la realización de videos a través de imágenes. Convirtiéndolos en clips de videos	Trabajar con esta técnica de Filmora para capturar fotos y convertirlo en clips de videos.	Captura de ventana donde aplica la técnica de Filmora y otra ventana donde convierte en clips de videos.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Filmora Insertamos una secuencia de fotos Aplicamos la técnica de Filmora	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				visualizamos el trabajo.		
	Aplica planos cinematográficos para convertir en lenguaje audiovisual a los objetos a través de una secuencia.	Aplicar el tipo de plano detalle, para mostrar un fragmento de una imagen mostrando sus bondades. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó el tipo de plano detalle y otra ventana donde se fragmento el objeto.	Ingresamos a trabajar con animaciones a objetos Insertamos imágenes Aplicamos el tipo de plano detalle Fragmentamos el objeto en la mitad.	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Crea animaciones a los objetos insertados dentro de un primer plano medio, aplicando técnicas de escenas.	Trabajar con un plano medio para la captura de un objeto en la mitad, siguiendo el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana donde aplico el tipo de plano medio para recortar fotos de los personajes. Explica con detalle el plano medio.	Insertamos el tipo de plano medio Recortamos las imágenes a nuestro gusto Aplicamos los procesos para dar una animación a los objetos Guardamos el proyecto.	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica ángulo de cámara de tipo neutro por ser dirigido en paralelo al suelo.	Aplicar el efecto de ángulo de cámara neutro para mostrar ángulo en paralelo hacia el suelo o la mitad del objeto. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana al momento de aplicar ángulo de cámara neutro o ángulo de cámara Nadir donde solo capta debajo del personaje.	Ingresamos a Filmora Insertamos imágenes Aplicamos fotogramas Aplicamos ángulo de cámara neutro para el personaje.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE N° 1 ELABORAMOS VIDEOS PUBLICITARIOS DE SERVICIOS.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Filmora	Utiliza la línea de tiempo para desarrollar los proyectos y secuenciar la narración de los filmes.	Organiza la línea de tiempo en pistas de video y audio exportando objetos y editando en Filmora.	Captura la ventana de línea de tiempo de Filmora de la interfaz del programa, señalando el proceso.	Aplicamos línea de tiempo con la herramienta edición para un mejor ajuste y secuencia en Filmora.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el clip de video y los formatos de la barra edición para una mejor apreciación de las transiciones.	Aplicar la técnica cine de animación para dar sensación de movimiento a imágenes o personajes. Seguir las instrucciones del manual del programa	Captura la ventana donde se aplicó la sensación de movimiento a los objetos, indicando el proceso.	Aplicamos Clip de película al entorno gráfico de Filmora para una mejor secuencia dinámica de los objetos.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con efectos y cortes, tiempo y recorte en Filmora según formato de animación.	Trabajar con una serie de imágenes añadiendo efectos para producir movimientos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las imágenes sucesivas, para luego aplicar efectos a los objetos.	Ingresamos a trabajar con imágenes fijas Empezamos a explorar efectos y añadiendo elementos a dar animación en los filmes.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta en Filmora herramientas 2D permite actuar sobre el proyecto a una pista completa.	Insertar marcadores parte de la herramienta 2D seguir los procedimientos del manual del programa.	Captura la ventana donde están las herramientas 2D explica	Insertamos objetos y elementos para aplicar la herramienta 2D como marcadores	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			brevemente el proceso.	como guía de los elementos en construcción.		
	Usa aplicaciones de grabador de voz en Filmora dando ajustes e insertando audios para un mejor filme.	Hacer uso del grabador de voz para una mejor secuencia y tonalidad según las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del insertado de voz para una mejor apreciación en Filmora.	Insertamos las secuencias de grabación de voz y recortamos ambientes para un mejor filme.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Añadimos títulos y clasificamos según escenas en Filmora y organizamos por tiempos arrastrando a la línea de tiempo.	Trabajar con títulos para representar escenas con diferentes formatos en las escenas de filmes.	Captura de ventana donde aplica la técnica de Filmora y otra ventana donde se representa los diversos títulos a insertar.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Filmora Insertamos una secuencia de títulos en la línea de tiempo.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Organiza las transiciones temáticas en lenguaje audiovisual mediante la línea de tiempo.	Aplicar transiciones dando un toque de secuencia lógica y mensaje De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó las transiciones temáticas en la línea de tiempo.	Ingresamos en perspectiva con las transiciones a objetos en escenas de campo temático sondeando los filtros.	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona efectos tales que la animación tenga lógica con el mensaje a mostrar insertados dentro de una escena.	Trabajar con efectos en diferentes escenas para la captura el mensaje mostrado en la línea de tiempo según el manual del programa.	Captura la ventana donde aplico los efectos para explica con detalle la secuencia del mensaje.	Insertamos los efectos en imágenes seleccionadas a nuestro gusto, aplicamos los procesos en detalle para dar sentido a los filmes.	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Aplica elementos en base a clip de película en representaciones con miniaturas en una reproducción audio visual.	Aplica los elementos en paralelo para dar comparaciones de perspectiva de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana al momento de aplicar elementos y representar el mensaje reproduciendo en Filmora.	Insertamos imágenes aplicando los elementos en reproducción de miniatura dando sentido a los filmes I.	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica elementos en base a clip de película en representaciones con miniaturas en una reproducción audio visual.	Aplica los elementos en paralelo para dar comparaciones de perspectiva de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana al momento de aplicar elementos y representar el mensaje reproduciendo en Filmora.	Insertamos imágenes aplicando los elementos en reproducción de miniatura dando sentido a los filmes II.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 ELABORAMOS VIDEOS PUBLICITARIOS DE PRODUCTOS.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
	Aplico pantalla dividida en Filmora para ver las miniaturas de las presentaciones graficas	Genera escenas para copilar la apariencia en la pantalla dividida de la ventana de reproducción según el manual de programa Filmora.	Captura la ventana de pantalla dividida en Filmora señalando sus elementos y miniaturas.	Identificamos los elementos de la pantalla dividida al Ingresar a la línea de tiempo explorando las escenas de Filmora.	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Filmora	Aplica edición de audio a las escenas de los cortometrajes dando sentido al mensaje expresado en la línea de tiempo.	Aplica parámetros de edición de audio colocando música, locución ó sonido en la línea de tiempo con las instrucciones del manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó la edición de audio en la línea de tiempo indicando el proceso.	Ingresamos al entorno de la línea de tiempo aplicando la edición de audio con locución fijando los volúmenes de secuencia del filme.	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con key frames para dular los volúmenes cuando se agregue un sonido adiciones para renombrar en la pista de audio en la línea de tiempo.	Trabajar con una serie key frames aportando sonidos con secuencia para la producir de filmes, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de los filmes en secuencia del key frames, para luego aplicar animaciones directas a las escenas.	Ingresamos a trabajar con key frames para fijas los filmes con percusión y añadidos de sonidos explorando cada escena a trabajar para dar volúmenes a los filmes.	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Añadir imágenes a Filmora para generar bocetos de escenas de la galería y usando técnicas de animación.	Insertar imágenes o fotos de la galería y aplicar en la línea de tiempo a través del editor de video, seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde está la galería de imágenes para ordenar como una especie de fotogramas en proceso.	Insertamos imágenes de una línea de tiempo Utilizando el visor de miniaturas para una correcta edición de los filmes.	S4 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa los ajustes de imágenes que importamos para amoldar a las escenas en la línea de tiempo de Filmora.	Hacer uso del tipo ajuste de imágenes para recortar al a medida de la escena capturada en serie de fotos. Siguiendo las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del os recortes en escena y las ampliaciones con zoom del área en la línea tiempo a desarrollar.	Insertamos este tipo de aplicación llamado ajustar imágenes con el objetivo de recortar para ajustar en las escenas de los filmes.	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la técnica de Filmora en la realización de añadir movimiento en la línea	Trabajar con esta técnica de Filmora para añadir movimientos y	Captura de ventana donde aplica la técnica de Filmora y otra ventana	Ingresamos a trabajar en la ventana de Filmora	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	de tiempo Convirtiéndolos en diferentes pistas uno sobre otro.	convertirlo en clips de videos o imagen en diferentes pistas.	donde se añade movimiento de una imagen o video.	Añadiendo movimiento de una imagen o video secuencia de fotos Aplicamos la técnica de filmes.		
	Aplica efectos panorámicos en lenguaje audiovisual a los objetos a través de una secuencia lógica.	Aplicar el tipo de plano detalle, para mostrar un fragmento de una imagen mostrando sus bondades. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó el efecto panorámico al detalle y otra ventana donde se fragmento el objeto.	Ingresamos a trabajar con efectos panorámicos que aplicamos en las escenas de la línea de tiempo.	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Crea animaciones a los objetos insertados cámara lenta o rápido plano medio, aplicando técnicas de escenas.	Trabajar con un plano medio para la captura de un objeto con cámara lenta o rápida mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana donde aplico cámara lenta ó rápida según deseamos y la velocidad de reproducción de adecuado a los filmes.	Insertamos el cámara lento ó rápida Aplicamos los procesos para dar una animación a los objetos Guardamos el proyecto.	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica congelar fotograma durante el tiempo que queramos para una mejor reproducción	Aplicar el efecto de ángulo de cámara neutro para mostrar ángulo en paralelo hacia el suelo o la mitad del objeto. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana al momento de aplicar ángulo de cámara rápida o ángulo de cámara lento en la línea de tiempo de Filmora.	Ingresamos a Filmora Insertamos cámara lenta ó rápida verificando la velocidad adecuada en la línea de tiempo del filme.	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplico congelar fotograma durante el tiempo que queramos para moldear según espacio las imágenes en los bloques de contenidos	Aplico la herramienta congelar fotograma para ayudar a las imágenes en las reproducciones y/o que estén fijos en un solo lugar de la línea de tiempo.	Captura la ventana al momento de aplicar congelar fotograma en la línea de tiempo de Filmora.	Ingresamos a Filmora Insertamos congelar fotograma para adecuar algunos añadidos de acuerdo en la línea de tiempo del filme.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

**BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2
ELABORAMOS VIDEOS PUBLICITARIOS DE PRODUCTOS.**

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Filmora	Guarda proyectos para una mejor seguridad en su uso y podemos organizarlo por tamaño, fecha y creación en Filmora.	Asegurar contenidos con extensión segura y confiable para poder editarlo según rectificación sea posible.	Captura la ventana del programa a guardar para su verificación de los mismos.	Podemos descargar y editar el programa las veces que sean necesarias verificando su buen uso de Filmora	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica la edición de nuestro video y queremos guardarlo en un formato de video, para poderlo visualizar en cualquier reproductor de video, tendremos que exportarlo.	Podemos exportar nuestro video haciendo clic en Exportar, en la barra de menú (arriba del todo) y eligiendo la opción Crear video (atajo del teclado Ctrl+E).	Captura la ventana de exportar señalando las modificaciones de las partes para un buen uso de la herramienta a utilizar en Filmora.	Podemos exportar y el video comenzará a guardarse en el formato elegido. El tiempo que tarde dependerá de la potencia de nuestro equipo y de la duración del video que hayamos editado.	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Cambia la duración de un clip de película que podemos a cortar al principio o al final con la herramienta dividir (tijeras), es acortarlo o alargarlo haciendo clic esta apariencia de doble flecha, podemos hacer clic y arrastrar.	Trabajar con una serie de imágenes fijas sucesivas para mover con doble flecha en la línea de tiempo recortando los escenarios de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las modificaciones dentro del clip de película dando doble flecha para las escenas y los cortes, dentro de la línea de tiempo.	Hacemos las modificaciones en Filmora, cortamos, pegamos, cambiamos el orden de video como de audio, pero sin perjudicar el archivo principal o de origen I.	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Cambia la duración de un clip de película que podemos a cortar al principio o al final con la herramienta dividir (tijeras), es acortarlo o alargarlo haciendo clic esta apariencia de doble flecha, podemos hacer clic y arrastrar.</p>	<p>Trabajar con una serie de imágenes fijas sucesivas para mover con doble fecha en la línea de tiempo recortando los escenarios de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de las modificaciones dentro del clip de película dando doble fecha para las escenas y los cortes, dentro de la línea de tiempo.</p>	<p>Hacemos las modificaciones en Filmora, cortamos, pegamos, cambiamos el orden de video como de audio, pero sin perjudicar el archivo principal o de origen II.</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicamos los diversos botones de área de visualización para ver la interacción y analizar que podemos aplicar según la expresión.</p>	<p>Insertar imágenes o fotos de la galería y aplicar fotogramas a través del editor de video, seguir los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana donde está la galería de fotos para ordenar como una especie de fotogramas, explica brevemente el proceso.</p>	<p>Insertamos objetos y elementos en el diseño de un de clips de video. Utilizamos el Menú Modo y la opción eventos como guía de los elementos.</p>	<p>S5 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Usa las configuraciones del área y medidas de cada escena con el fin de acomodar las imágenes en el clip de película y ver parámetros en la edición.</p>	<p>Adaptar las configuraciones a los proyectos ya elaborados y ajustarlos para un mejor enfoque de contenidos y con las mismas medidas y resolución.</p>	<p>Captura la ventana de configuraciones de Filmora para las modificaciones de tamaño y resolución para las escenas.</p>	<p>Aplicamos las modificaciones manualmente en la configuración del proyecto, ingresando a Archivo/ Configuración del proyecto I.</p>	<p>S6 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Usa las configuraciones del área y medidas de cada escena con el fin de acomodar las imágenes en el clip de película y ver parámetros en la edición.</p>	<p>Adaptar las configuraciones a los proyectos ya elaborados y ajustarlos para un mejor enfoque de contenidos y con las mismas medidas y resolución.</p>	<p>Captura la ventana de configuraciones de Filmora para las modificaciones de tamaño y resolución para las escenas.</p>	<p>Aplicamos las modificaciones manualmente en la configuración del proyecto, ingresando a Archivo/ Configuración del proyecto II.</p>	<p>S7 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Trabaja con la técnica de atajos del teclado preestablecidos que podemos cambiar a nuestro gusto. Eso se hace en Archivo/Atajos de teclado.	Abrimos Filmora está configurado para editar en aspecto Panorámico a una resolución de 1920 x 1080 pixels a un frame rate de 25 fps. Cuando arrastramos sobre la línea de tiempo el primer video de nuestra carpeta	Captura de ventana donde aplica la configuración de nuestro proyecto en Filmora y podemos verificarlo siempre que queramos editar.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Filmora Con la configuración de un proyecto para empezar a crear y visualizamos el trabajo en la línea de tiempo.	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica tus conocimientos y crea filmes según tu necesidad, arma tus secuencias de promociones y publicidad según la demanda del cliente.	Aplicar los parámetros aprendidos y crea filmes demostrando estética y dinamismo en tus trabajos de acuerdo al manual del programa.	Captura todo acontecimiento según procesos y veras el cómo tu esfuerzo te hace un mejor editor con Filmora. .	Desarrollarnos tus trabajos de filmes teniendo en cuenta la narrativa y el sentido lógico de que se desea expresar con tus reacciones en Filmora I.	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica tus conocimientos y crea filmes según tu necesidad, arma tus secuencias de promociones y publicidad según la demanda del cliente.	Aplicar los parámetros aprendidos y crea filmes demostrando estética y dinamismo en tus trabajos de acuerdo al manual del programa.	Captura todo acontecimiento según procesos y veras el cómo tu esfuerzo te hace un mejor editor con Filmora. .	Desarrollarnos tus trabajos de filmes teniendo en cuenta la narrativa y el sentido lógico de que se desea expresar con tus reacciones en Filmora II.	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

SEGUNDO GRADO – DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 ° DESARROLLAMOS CORTOMETRAJES PUBLICITARIOS DE SERVICIO CON SECUENCIAS DINÁMICAS.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Celaction	Descarga el software de Celaction a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software Celaction para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana de descarga de Celaction de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software de Celaction Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Celaction.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el modo de construcción es donde configura y crea sus actores (los activos para su animación) y el modo de animación es donde realmente animará a sus actores y renderizará sus clips de animación finales.	Trabajamos con dos modos de crea sus actores y renderizamos para los diseños seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de las aplicaciones con los modos de crea sus actores y renderizamos para los diseños en plataforma.	Aplicamos herramientas de crear actores y sus clics de animación para los filmes.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicamos 'J' O Arrastre del mouse central: Escena panorámica.	Muestra las escenas panorámicas y camino entre las vistas de cámara y escenas seguir los	Captura la ventana de las escenas panorámicas y camino entre las vistas de cámara y	Ejecuta las escenas panorámicas y camino entre las vistas de cámara	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Barra espaciadora: cambia entre la vista de cámara y escena.	pasos del manual del programa.	escenas para los diseños en plataforma.	y escenas en los filmes.		
	Accedemos < y > o rueda del ratón: amplía la vista de escena. N: amplía hasta el punto seleccionado en la vista de escena.	Podemos ampliar la vista de las escenas y ampliar el punto de selección seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de amplía la vista de escena y hasta el punto seleccionado en la vista de escena para los diseños en plataforma.	Organiza la vista de la escena y selecciona la vista de diseños para un mejor manejo en plataforma.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Desarrollamos Ctrl + Shift + L Arrastre del mouse: dibuje una marquesina y haga zoom en la selección.	Podemos arrastrar el dibujo de marquesina y ser minucioso al desarrollo del objeto seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de arrastrar el dibujo de marquesina y ser minucioso al desarrollo del objeto en plataforma.	Organiza el arrastrar el dibujo de marquesina y ser minucioso al desarrollo del objeto en escena.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicamos F12 – Deshacer último paneo o Zoom.	Aplica retroceder la última acción o aplicar zoom para acercar el objeto para ser más específica seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de deshacer último paneo o Zoom para un acercamiento al objeto en su diseño.	Reconoce la opción deshacer último paneo o Zoom para un mejor trabajo de moldeo de figuras en proceso de diseño.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicamos la opción Z: herramienta Mover. Alternar cambia el cursor del mouse para mover el cursor, que se usa para mover el elemento actualmente seleccionado.	Podemos cambiar el cursor para mover elementos seleccionados seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de alternar cambia el cursor del mouse para mover el cursor, que se usa para mover el elemento en proceso de diseño.	Desarrollamos los diseños aplicando el cambio del cursor que se usa para mover elementos en proceso de creación.	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Trabajamos con X – Herramienta Rotar. Alternar cambia el puntero del mouse para rotar el cursor, que se usa para rotar el objeto seleccionado actualmente.	Podemos cambiar el cursor y podemos rotar el objeto seleccionado seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de aplicando el cambio de cursor para el uso de rotación del objeto a diseñar en plataforma.	Aplicamos el proceso de cambio para la rotación del objeto con el cambio del cursor en proceso de diseño.	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabajamos con H – Herramienta de mano alzada: alterna una herramienta que puede mover y rotar objetos.	Aplicamos herramienta mano alzada y podemos añadir a la par la herramienta mover y rotar seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de Herramienta de mano alzada que puede mover y rotar objetos en diseño.	Aplicamos mano alzada para el correcto uso del objeto mover y rotar en plataforma.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 DESARROLLAMOS CORTOMETRAJES PUBLICITARIOS DE SERVICIO CON SECUENCIAS DINÁMICAS.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
	Mantener presionada la tecla Ctrl revertirá temporalmente cualquiera de las herramientas anteriores a la herramienta de selección.	Aplicamos la tecla Ctrl que revertirá de las herramientas anteriores a la selección para un mejor uso seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de la tecla Ctrl que revertirá de las herramientas anteriores a la selección para un mejor uso señalando sus elementos.	Aplicamos el proceso de la tecla Ctrl que revertirá de las herramientas anteriores a la selección para un mejor uso en proceso de diseño.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Celaction	Aplicamos las teclas Alt + J: al presionar esto, el actor volverá a su pose manipulada predeterminada.	Hacemos pasos de las teclas Alt + J: al presionar esto, el actor volverá a su pose manipulada predeterminada seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de las teclas Alt + J: al presionar esto, el actor volverá a su pose manipulada predeterminada señalando sus elementos.	Usamos las teclas Alt + J: al presionar esto, el actor volverá a su pose manipulada en plataforma.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicamos las teclas Alt + Shift + J: al presionar esto, el objeto seleccionado y sus hijos volverán a su pose manipulada predeterminada.	Calculamos las teclas Alt + Shift + J al presionar esto, el objeto seleccionado y sus hijos volverán a su pose manipulada seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana cada tecla teclas Alt + Shift + J, al ser aplicable devolver la manipulación de los objetos en plataforma.	Infiere las teclas para darle el buen uso con el objeto y ser manipulables para con el diseño en acción.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicamos las teclas Alt + V: voltear un elemento verticalmente. Alt + H: voltear un elemento horizontalmente.	Diseñamos voltear un elemento verticalmente y voltear un elemento horizontalmente y seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana voltear un elemento verticalmente y otro horizontalmente señalando sus elementos.	Manipulamos los elementos según posición de manera vertical u horizontal para el correcto uso en plataforma.	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabajamos con las teclas Alt + T: afecta la opacidad de un elemento.	Aplicamos con las teclas Alt + T: afecta la opacidad de un elemento seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de con las teclas Alt + T: afecta la opacidad de un elemento en plataforma.	Aplicamos con las teclas Alt + T: afecta la opacidad de un elemento para el correcto uso en plataforma.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Asociamos las teclas rápidas Ctrl + Teclas de flecha: empujar el elemento Seleccionado actualmente.	Usamos las teclas rápidas Ctrl + Teclas de flecha: empujar el elemento seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de las teclas rápidas Ctrl + Teclas de flecha: empujar el elemento en plataforma.	Asociamos las teclas rápidas Ctrl + Teclas de flecha: empujar el elemento del diseño en plataforma.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Generamos las teclas Ctrl + T o Y : escalar el objeto seleccionado verticalmente Ctrl + K o L : escalar el objeto seleccionado horizontalmente.</p>	<p>Demostrar los tipos de escalar el objeto seleccionado verticalmente y escalar el objeto seleccionado Horizontalmente seguir los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de escalar el objeto seleccionado verticalmente y escalar el objeto seleccionado Horizontalmente en plataforma.</p>	<p>Asociamos las escalas del objeto seleccionado de maenra vertical u horizontal del diseño en plataforma.</p>	<p>S7 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicamos las teclas Ctrl + Q o W: escala el objeto seleccionado uniformemente más grande o más pequeño. Al presionar Shift junto con lo anterior los moverá en incrementos más grandes.</p>	<p>Organizar la escala del objeto seleccionando uniformemente más grande o más pequeño y al presionar Shift junto con lo anterior los moverá en incrementos más grandes según el manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de escalas para objetos en selección y presiona shift lo aumentara de tamaño según convenga.</p>	<p>Aplica las escalas para aumentar y disminuir tamaño con el objeto para las modificaciones respectivas en plataforma I.</p>	<p>S8 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicamos las teclas Ctrl + Q o W: escala el objeto seleccionado uniformemente más grande o más pequeño. Al presionar Shift junto con lo anterior los moverá en incrementos más grandes.</p>	<p>Organizar la escala del objeto seleccionado uniformemente más grande o más pequeño y al presionar Shift junto con lo anterior los moverá en incrementos más grandes seguir los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de escalas para objetos en selección y presiona shift lo aumentara de tamaño según convenga.</p>	<p>Aplica las escalas para aumentar y disminuir tamaño con el objeto para las modificaciones respectivas en plataforma II.</p>	<p>S9 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicamos las teclas ESC: deshacer la última acción Mayús + Retroceso: deshacer la última acción. Ctrl + Z</p>	<p>Usamos las teclas ESC: deshacer la última acción Mayús + Retroceso: deshacer la última acción. Ctrl +</p>	<p>Captura la ventana de las aplicaciones de las teclas para hacer el proceso de deshacer,</p>	<p>Asumimos las teclas practicones de las teclas para el buen uso de los objetos y a los errores que</p>	<p>S10 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

		Z seguir los pasos del manual del programa.	retroceder como acción hacia el objeto en actividad.	podemos cometer gracias a las teclas podemos rectificarnos para hacer según.		
--	--	---	--	--	--	--

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 DESARROLLAMOS CORTOMETRAJES PUBLICITARIOS DE PRODUCTOS						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Celaction	Elija el archivo apropiado, luego haga clic en 'Agregar y Salir desde la parte inferior, o Agregar y Continuar para cargar más archivos.	Usamos el archivo apropiado con el procedimiento de agregar y salir ó agregar y continuar seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de los procedimientos de archivo para el correcto uso en cargar los archivos.	Interpretamos al elegir archivos según acción que se necesite en la actividad en plataforma.	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	RE-ENLACE DE LAS TEXTURAS DEL ACTOR 1: Cambie al modo Construir/Ensamblar haciendo clic en el pequeño icono de marioneta multicolor en la parte superior de la pantalla.	Reconocemos el modo de texturas a construir/ ensamblar en el icono de marioneta seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de los procedimientos de construir y ensamblar para el correcto uso de los iconos en plataforma.	Revisamos los procesos de enlace a texturas para cambiar el modo de construir ensamblar en el objeto.	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	RENOMBRAR/ELIMINAR/OCULTAR ACTOR Abra el Administrador de niveles desde Nivel > Administrador, haga	Organizar los procesos de renombrar, eliminar y ocultar para el objeto con que desee interactuar seguir los	Captura la ventana de desde el administrador para el proceso	Elabore los diferentes actores para el procedimiento que mejor se	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	clic en Alt + L Elija el nivel que desee de la lista y haga clic en 'Eliminar'.	pasos del manual del programa.	de elección con criterio para el actor.	añade a tu actividad dando un criterio asertivo.		
	Hacemos clic en la ventana, se desacoplará y podrá reorganizar su diseño o ponerlo en una pantalla separada. Cambiar el diseño de la ventana gráfica: Ventana > Diseño > Establecer.	Ejecutar ventana, se desacoplará y podrá reorganizar su diseño o ponerlo en una pantalla separada seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de la organización del diseño y colocarlo en pantalla separada y llevarlo a una ventana gráfica.	Ejemplificar las maneras de estructurar una ventana de diseño y restablecer en plataforma.	S4 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	VISOR DE ESCENA – Aquí es donde animarás tus activos. Hay dos tipos de vista. Cambia entre ellos con la barra espaciadora. – La vista de la cámara muestra exactamente lo que se representará en la pantalla.	Usamos el tipo de vista de cámara para un correcto uso donde se animará seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana del tipo de vista de cámara para un correcto uso donde se animará en plataforma.	Maneja el tipo de vista de cámara para un correcto uso donde se animará y ejecuta según actividad.	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	VISOR DE ESCENA – Aquí es donde animarás tus activos. Hay dos tipos de vista. Cambia entre ellos con la barra espaciadora. – La vista de escena le permite desplazarse y hacer zoom alrededor de su escena.	Usamos el tipo de vista escena para un correcto uso donde se animará seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana el tipo de vista escena para un correcto uso donde se animará en plataforma.	Maneja el tipo de vista escena para un correcto uso donde se animará y ejecuta según actividad.	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	HOJA DE DOPE más como una hoja de dope de animación tradicional en lugar de una línea de tiempo de edición de video, esta	Usamos las hojas DOPE para una animación tradicional, con línea de tiempo con video, tabla vertical para	Captura la ventana de las hojas DOPE para una animación tradicional, con	Coloca según actividad de animación como quedaría con la hoja DOPE para la en la edición de	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	tabla vertical de columnas contiene todos los datos de fotogramas clave.	seguir los pasos del manual del programa.	línea de tiempo con video, tabla vertical con todos los fotogramas clave.	video en el programa.		
	Asumimos que cada Actor tiene su propia columna separada en la Hoja de Dope. Cámara y Fondos también tienen sus propias columnas.	Aplicamos cámara y fondo a los actores de forma independiente seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de los procesos de la hoja de Dope para un correcto aporte de la cámara y el fondo en plataforma.	El actor tiene su propia columna separada en la Hoja de Dope. Cámara y Fondos en plataforma.	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Presione el ojo pequeño sobre cada columna para alternar la visibilidad de los actores.	Usamos le ojo para Visualizar los actores en diseño y ejecución para luego hacer el proceso de ver las escenas seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana del ojo pequeño sobre cada columna para alternar la visibilidad de los actores.	Aplica el ojo de la columna para alternar la visibilidad de los actores en animación.	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Organizamos los Actores predeterminados en columnas amarillas, cámaras en verde. Las celdas individuales se pueden volver a colorear como referencia si es necesario.	Se coloca los actores predeterminados en columnas amarillo, cámaras en verde Según los pasos del manual del programa.	Captura la ventana del enfoque de los actores para que no tengan dificultades en las opciones.	Reconoce cada aplicación amarilla, cámara y verde para el buen del usuario.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

**BIMESTRE 4/ UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2°
DESARROLLAMOS CORTOMETRAJES PUBLICITARIOS DE PRODUCTOS.**

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de la animaciones con Celaction	Elabora diseño de personajes y fondos asigne siempre nombres únicos a las formas y los elementos. Esto facilita mucho las cosas cuando importa Elementos a CelAction2D.	Utiliza el criterio para realizar tus diseños con tus personajes y fondos interactivos y asigna nombre único así te ayuda a exportar elementos a tus filmes.	Genera tus personajes y fondos con nombres claves para la importación de elementos en las escenas.	Ubica según escenas las diferentes formas de ingreso de personajes y fondos que nos ayuden a crear filmes I.	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora diseño de personajes y fondos asigne siempre nombres únicos a las formas y los elementos. Esto facilita mucho las cosas cuando importa Elementos a CelAction2D.	Utiliza el criterio para realizar tus diseños con tus personajes y fondos interactivos y asigna nombre único así te ayuda a exportar elementos a tus filmes.	Genera tus personajes y fondos con nombres claves para la importación de elementos en las escenas.	Ubica según escenas las diferentes formas de ingreso de personajes y fondos que nos ayuden a crear filmes II.	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planear las columnas de actores se pueden expandir para mostrar valores individuales para cosas como la escala, la posición, la rotación, etc. en plataforma de celaction.	Aplicamos las columnas para expandir y mostrar los valores individuales para cosas como escalas, etc. en plataforma de Celaction.	Asocia la columna del número de cuadro pueden cambiar entre estos diferentes modos de hoja: solo actor, un elemento visible o todos los elementos visibles.	Aplica los modos de hoja para los actores en un elemento visible en plataforma.	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Genera el guardabosque aparece cuando selecciona	Aplicamos el guardabosque al seleccionar varios	Explica cuando selecciona varios fotogramas en la	Diseña la selección de varios fotogramas en la Hoja de datos.	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	varios fotogramas en la Hoja de datos. Aparece un cuadro azul a su alrededor con varias pestañas de colores.	fotogramas que aparecerán de color azul a su alrededor en la plataforma.	Hoja de datos. Aparece un cuadro azul a su alrededor en plataforma.	Aparece un cuadro azul a su alrededor en las escenas.		
	Asociamos 'Empujar' para arrastrar sus marcos hacia arriba o hacia abajo en su hoja de tiempo, es decir, moverlos hacia adelante o hacia atrás en la línea de tiempo en plataforma.	Usa 'Empujar' para arrastrar sus marcos hacia arriba o hacia abajo en su hoja de tiempo en plataforma.	Explica la opción 'Empujar' para arrastrar sus marcos hacia arriba o hacia abajo en su hoja de tiempo en la escena.	Interpreta la opción 'Empujar' para arrastrar sus marcos hacia arriba o hacia abajo en su hoja de tiempo, con el ejercicio asignado.	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Colocamos cuadros individuales de animación, resalte el cuadro. En la barra de tareas, haga clic en Automatizar > Portapapeles de animación de pose > Copiar.	Aplicamos cuadros individuales de animación, resalte el cuadro. En la barra de tareas, en Automatizar > Portapapeles de animación de pose > Copiar en la escena.	Construye la animación, resalte el cuadro. En la barra de tareas, haga clic en Automatizar > Portapapeles de animación de pose > Copiar en la escena	Realiza las referencias en actividades de diseño para el manejo de la animación.	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Para copiar varios fotogramas, selecciónelos y, a continuación, en la barra de tareas, haga clic en Automatizar > Portapapeles de animación > Copiar.	Hacemos el uso de la selección múltiple y hacemos copias de las animaciones con procedimiento en las escenas.	Utilizamos las diferentes formas de copiar fotogramas para el uso de varios ejemplares y así darle modificaciones indistintas según se necesite.	Practica el procedimiento de crear fotogramas en la barra de tareas ó portapapeles de animación en la escena.	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	REPRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN. – Puede reproducir una vista previa en tiempo real de lo que ha	Reproducir una vista previa en tiempo real de lo que ha animado haciendo clic en el botón con	Revisa al reproducir una vista previa en tiempo real de animado haciendo clic en el botón con un	Elije una escena para la reproducción de contenidos de animación con símbolos en la parte	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	animado haciendo clic en el botón con un pequeño símbolo triangular 'Reproducir' en la parte superior de la escena. Hay dos botones de este tipo, uno marcado con una C y otro con una S. El botón C.	un pequeño símbolo triangular 'Reproducir' en la parte superior de la escena.	pequeño símbolo triangular 'Reproducir' en la parte superior de la escena.	superior para un mejor filme.		
	RENDERIZACIÓN: Puede renderizar su animación presionando el botón Clapperboard en la parte superior de la pantalla.	Aplicamos renderizar a la animación con Clapperboard parte superior de la pantalla para una mejor perspectiva.	Desarrollamos en nuestros diseños para que se visualicen en tiempo real con renderizado a nivel de filmes.	Ejecutar después del diseño para un mejor enfoque de su apreciación en el filme.	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	AUDIO: CelAction no exporta datos de sonido al renderizar, pero puede cargar archivos de sonido para sincronizarlos mientras anima. Para hacerlo: 1: Haga clic en el botón Sonido en la hoja Dope. Esto abre el administrador de sonido. 2; Haga clic en 'Agregar	Utilizamos audio para los archivos cargados en los filmes viendo las indicaciones para un buen procedimiento.	Realizamos la cargar archivos de sonido para sincronizarlos mientras anima el sonido de la hoja de Dope y el administrador de sonidos en los filmes.	Crea tus propias grabaciones de sonidos y añádelo en tus creaciones para asociarlo según secuencia y mensaje a reflexionar.	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

TERCER GRADO – DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1° MODELAMOS AMBIENTES, ESCENAS U OBJETOS ANIMADOS.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación, creación de objetos y espacios en tres dimensiones con Tinkercad.	Descarga el software de Tinkercad a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software de Tinkercad y crear efectos de luces, objetos en movimiento, proyecciones de imágenes, letras, en las tres dimensiones de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana de descarga de Tinkercad de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software Tinkercad Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Tinkercad.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica en las escenas de los objetos a moldear con el programa Tinkercad las animaciones y movimiento con perspectiva.	Aplicar la creación de los objetos en 3D y el otro es el escenario según los objetos y transcurre la acción. Seguir las instrucciones del manual del programa	Captura la creación de objetos en modelamiento, profundidad y en dimensiones de Tinkercad.	Ingresamos al entorno gráfico de Tinkercad Insertamos objetos en perspectiva de dimensiones.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Trabaja con "layout" y "modeler" para captar como cámara de video y mediante movimiento con parámetros de producción.	Trabajar con este objeto en el cuadrante superior derecho puede representarse en modo malla de hilos, mediante aristas, con las superficies coloreadas de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las modificaciones de los objetos que ya han sido moldeados en modo malla de hilos según representación del cuadrante.	Ingresamos a trabajar con Objetos en el cuadrante superior derecho para la modificación de las aristas en las dimensiones de la plataforma Tinkercad.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta objects en la pantalla de Tinkercad crear figuras geométricas simples y moldearlas en dimensiones 3D.	Insertar las figuras geométricas simples dando modelamiento en dimensiones según los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde se están moldeando los objetos, poliformes en dimensiones de escenas.	Insertamos objetos y elementos con diseño en perspectiva según aplicaciones de Tinkercad.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa aplicación Box que crea un prisma rectangular así mismo Ball, Disc y Cone demás formas para la interacción de moldearlos y crear diseños fantásticos.	Hacer uso de las diferentes formas Ball, Disc y Cone para la creación de objetos interactivos y fantásticos Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del tipo de formas fantásticas en Tinkercad para representar en las dimensiones.	Insertamos este tipo de aplicación con formas diversas y convertidas en creaciones fantásticas en Tinkercad En las dimensiones.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la técnica de Sketch nosotros podemos dibujar lo que queramos como si fuera con un lápiz en Tinkercad en la realización de arte en las dimensiones de cuadrante.	Trabajar con esta técnica de Sketch para dibujar como si fuera con un lápiz de Tinkercad para para realizar lienzos en dimensiones.	Captura de ventana donde se aplica Sketch para dibujar con un lápiz la técnica de Tinkercad y representa arte en dimensiones.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Tinkercad Insertamos la técnica de Sketch donde dibujamos con un lápiz los lienzos en dimensiones y siluetas interactivas.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica text y pen en los planos de	Aplica text y pen en los planos de detalle, para	Captura la ventana donde se	Ingresamos a trabajar con text y pen que	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	dimensiones de elaboración de los objetos a través de una secuencia y formato.	mostrar un fragmento de un formato de acuerdo al manual del programa.	aplicó text y pen en el tipo de plano detalle que se muestra los formatos en secuencia de la dimensión.	aplicamos al tipo de plano detalle Con los formatos en las dimensiones.		
	Genera elementos con el botón make de configuración de objetos aplicando técnicas de escenas que construya figuras en 3D.	Trabajar con elementos de botón make de configuración de objetos que construye figuras en 3D siguiendo el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana de elementos con el botón make de configuración donde aplica la construcción de figuras con detalle el plano medio de las dimensiones.	Insertamos el tipo de elementos con el botón make de configuración para la elaboración de figuras con detalles según el proyecto.	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica las herramientas move y rotate para la manipulación de los objetos dentro del sistema de referencia y dependiendo de la vista de apreciación.	Aplicar la herramienta de move y rotate para el control del objeto y su apreciación De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de la aplicación de las herramientas de move rotate en los objetos de manipulación dentro de la escena con perspectiva.	Ingresamos a Tinkercad considerando la aplicación de move y rotate para la manipulación de objetos dentro del sistema de referencia.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 MODELAMOS AMBIENTES, ESCENAS U OBJETOS ANIMADOS						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades

Aplicamos técnicas de animación, creación de objetos y espacios en tres dimensiones. Con Tinkercad.	Utiliza la herramienta FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) para modificar el objeto sus puntos ejes de rotación como pinzas estirando los vértices en dicho objeto a moldear.	Aplica las herramientas de moldeo y estiramiento de ejes con FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) y desarrollar figuras modificadas que crean diseños con bueno acabados en 3D.	Captura la ventana de Tinkercad con las aplicaciones de FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2). Moldeado y estirado para crear diseños de esculturas.	Adaptamos las modificaciones y estiramientos de FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) de Tinkercad con perspectiva de creaciones decorativas I.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Utiliza la herramienta FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) para modificar el objeto sus puntos ejes de rotación como pinzas estirando los vértices en dicho objeto a moldear.	Aplica las herramientas de moldeo y estiramiento de ejes con FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) y desarrollar figuras modificadas que crean diseños con bueno acabados en 3D.	Captura la ventana de Tinkercad con las aplicaciones de FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2). Moldeado y estirado para crear diseños de esculturas.	Adaptamos las modificaciones y estiramientos de FLEX: (Shear, Twist, Taper 1, Taper 2) de Tinkercad con perspectiva de creaciones decorativas II.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica la herramienta Extrude: extiende las dimensiones del objeto. Y Lathe: Reproduce un objeto en torno a un eje especificado y crea objetos de base cilíndrica construyendo tazas, botellas, etc. en dimensiones.	Aplicar Extrude: extiende las dimensiones del objeto. Y Lathe: Reproduce un objeto a un eje especificado y crea objetos de forma cilíndrica construyendo tazas, botellas, etc. Seguir las instrucciones del manual del programa	Captura la Extrude: extiende las dimensiones del objeto. Y Lathe: Reproduce un objeto especificado y crea objetos de base cilíndrica construyendo tazas, botellas, etc. en dimensiones de Tinkercad.	Ingresamos al entorno gráfico de Tinkercad Moldeando con extrude y lathe para diseñar utensilios y formas variadas en dimensiones de cuadrante.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con Morph: se quieren dotar a	Trabajar con Morph y clone para darle realismo al objeto y a	Captura la escena de objetos con las aplicaciones de	Ingresamos a trabajar con	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	formas orgánicas de un cierto realismo. Clone: duplica polígonos y los coloca a una distancia la cual su rotación y escalar cumple un realismo en las escenas.	su vez duplicar el objeto ya modificado en las escenas de acuerdo al manual del programa.	morph y clone para darle realismo y duplicar las creaciones de las escenas en Tinkercad.	Objetos ya modificados por morph y clone para una mejor perspectiva en esculturas con realismo.		
	Inserta Surface: podemos definir la superficie, darle nombre, si es brillante, el color, si tiene doble cara etc. Triple convierte los polígonos en triángulos y en dimensiones 3D.	Modificar las figuras con las herramientas Surface y triple para convertir los polígonos en diseños creativos según los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde se aplica las herramientas de surface y triple para moldear polígonos y se transforman en una malla de triángulos con dimensiones de escenas.	Insertamos objetos y elementos con diseño en perspectiva que han sido moldeados por surface y triple para transformarlos según aplicaciones de TnkerCAD.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa aplicación de Smooth suaviza la superficie del objeto, Metaform, es una gran utilidad ya que ayuda mucho en la creación de coches, caras, cajas con bordes redondeados, objetos como pies de dibujos animados etc.	Hacer uso smooth suaviza la superficie del objeto y metaform para la creación de objetos como siluetas, cajas, interactivos y fantásticos Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana con las aplicaciones de smooth y metaform en tinkercad para representar siluetas y objetos interesantes en las dimensiones.	Insertamos smooth y metaform con muestras de productos moldeados como siluetas y objetos creativos en Tinkercad En las dimensiones.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la técnica de Drill y S Drill: Estas funciones nos ofrecen la	Trabajar con esta técnica de Drill y s drill ayudan a dividir el contenido de una capa	Captura de ventana donde se aplica Drill y s drill ayudan a dividir el	Ingresamos a trabajar en la ventana de Tinkercad	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>posibilidad de partir el contenido de una capa de fondo con el contenido de la capa en primer plano, una utiliza una plantilla de polígono en 2D, la otra función es la misma, pero en 3D en las dimensiones de cuadrante.</p>	<p>de fondo en 2D y 3D en de Tinkercad para para realizar lienzos en dimensiones.</p>	<p>contenido de una capa de fondo en 2D y 3D representa arte en dimensiones de Tinkercad.</p>	<p>Insertamos la técnica de Drill y s drill ayudan a dividir el contenido de una capa de fondo en 2D y 3D en dimensiones y siluetas interactivas.</p>		
	<p>Aplica OPEN GL, que muestra una versión renderizada del modelo que estamos trabajando. Podremos seleccionar distintos puntos o polígonos y podremos invertir algunas de las posibilidades de selección una secuencia y formato.</p>	<p>Aplica la herramienta OPEN GL, que muestra una versión renderizada del modelo que estamos trabajando de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana donde se aplicó OPEN GL, que muestra una versión renderizada del modelo que estamos trabajando detalle que se muestra los formatos en secuencia de la dimensión.</p>	<p>Ingresamos a trabajar con OPEN GL, que muestra una versión renderizada del modelo que estamos trabajando aplicamos al tipo de plano detalle Con los formatos en las dimensiones.</p>	<p>S8 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Genera Scene Editor: Al pulsar esta opción nos aparece una ventana en la que podemos ver el estado de todos los objetos, cámaras, huesos y todo lo que en ese momento estemos animando o tengamos cargado en el escenario que construya figuras en 3D.</p>	<p>Trabajar con elementos de Scene Editor: Al pulsar esta opción nos aparece una ventana en la que podemos ver el estado de todos los objetos, cámaras, huesos siguiendo el proceso mostrado en el manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de elementos con Scene Editor: Al pulsar esta opción nos aparece una ventana en la que podemos ver el estado de todos los objetos, cámaras, huesos el plano medio de las dimensiones.</p>	<p>Insertamos el tipo de elementos con el Scene Editor: Al pulsar esta opción nos aparece una ventana en la que podemos ver el estado de todos los objetos, cámaras, huesos detalles según el proyecto.</p>	<p>S9 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Aplica las herramientas Objects, Bones, Lights, Camera, Con estos botones podemos elegir el grupo de elementos del escenario con los que queremos trabajar. Con ellos actuaremos sobre objetos, huesos, luces o la cámara de apreciación.</p>	<p>Aplicar la herramienta de Objects, Bones, Lights, Camera, Con estos botones podemos elegir el grupo de elementos del escenario con los que queremos trabajar. Actuaremos sobre objetos, huesos, luces o la cámara De acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de la aplicación de las herramientas de move rotate en los objetos de manipulación dentro de la escena con perspectiva.</p>	<p>Ingresamos a Tinkercad considerando la aplicación de Objects, Bones, Lights, Camera, Con estos botones podemos elegir el grupo de elementos del escenario con los que queremos trabajar objetos, huesos, luces o la cámara del sistema de referencia.</p>	<p>S10 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
--	--	---	---	--	---------------------------------	------------------------------------

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 DESARROLLAMOS PROTOTIPOS EN DIFERENTES NIVELES DE DIFICULTAD.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
	<p>Descarga el software de Roblox Studio a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.</p>	<p>Descargar el software Roblox Studio para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa</p>	<p>Captura la ventana de descarga de Roblox Studio de la interfaz del programa, señalando sus elementos.</p>	<p>Descargamos e instalamos el software de Roblox Studio Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Roblox Studio.</p>	<p>S1 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

<p>Aplicamos técnicas de animación, Analiza los procedimientos para el instalador de Roblox Studio y las indicaciones para luego programar la base del juego.</p>	<p>Crea marcadores basados en historias, elimina palabras y crea marcadoras en su lugar.</p>	<p>Aplica las herramientas de marcadores en roblox y crea aventuras con secuencia y misterio.</p>	<p>Captura la ventana de los marcadores en roblox y crea historias para iniciar tu propio juego.</p>	<p>Adaptamos los marcadores para crea historias con protagonistas para una súper aventura en roblox.</p>	<p>S2 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplica una plantilla llamada Story Game y puede publicar el juego instantáneamente en iPhone, Android, Xbox Live, PC, Mac, y RV.</p>	<p>Aplicar modelos de plantillas de story Game y realizar el juego de manera rápida en aparatos informáticos. Seguir las instrucciones del manual del programa</p>	<p>Captura las escenas de story Game para diseñar el juego y anexarlo a medios informáticos.</p>	<p>Ingresamos al story game para preparar las publicaciones y enlazar iPhone, Android, Xbox Live, PC, Mac, y RV.</p>	<p>S3 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Trabaja con los marcadores y programarlo para que el jugador rellene las entradas con las variables que se puede cambiar ó editar según se necesite.</p>	<p>Trabajar programando los marcadores para los participantes al juego rellene las entradas con sus variables de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura las ventanas de marcadores al iniciar el juego complementando las entradas con variables.</p>	<p>Ingresamos a trabajar con marcadores y crear historias fantásticas con personajes y entradas de variables en roblox.</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Demuestra las variables que has creado, será utilizada para preguntar y almacenar las respuestas de los jugadores.</p>	<p>Modificar las variables y reformula las preguntas para los jugadores según los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana donde se aplica las variables y menciona las preguntas para las escenas.</p>	<p>Insertamos objetos y elementos de variables y considera las preguntas e indicaciones de las bases del juego.</p>	<p>S5 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Usa las preguntas aparecerán en el centro de la pantalla del jugador después de que hagan clic en el gran libro frente a la biblioteca.</p>	<p>Atender a las preguntas que el jugador analizara para seguir las indicaciones del juego Seguir las indicaciones del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de las preguntas y el seguimiento que hará el jugador frente a la biblioteca.</p>	<p>Insertamos con lógica las preguntas y las incógnitas que el jugador realizara en la biblioteca.</p>	<p>S6 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Diseña la historia que el jugador responda a todas las preguntas, podrá ver sus respuestas combinadas con la historia.	Trabajar con los argumentos del jugador tomando en cuenta la historia y las respuestas en el fragmento de la historia realizar lienzos en dimensiones.	Captura de ventana donde se aplica los mencionados hechos de la historia y analiza cada pregunta con respuesta e interpreta los acontecimientos.	Ingresamos a trabajar en la ventana del proceso del juego y verificamos las preguntas con respuestas según el proceso de la historia.	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Almacenará en una variable utilizando cadenas (strings) y luego se combinará con las cadenas que contienen las respuestas del jugador.	Aplica la variable strings y luego combinarlas con la respuesta del jugador de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se visualiza las variables almacenadas para verificar las respuestas del jugador en secuencia de la dimensión.	Ingresamos a trabajar con la variable strings para luego combinarlas con las respuestas del jugador en las dimensiones.	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Describe la historia en la línea storyMaker: Write (historia) y que el uso de mayúsculas sea exactamente igual que el cuadro de código. Sin este paso, la historia no aparecerá cuando hagas la prueba del juego.	Trabajar con elementos de storymaker verifica que todo es organizado sin este paso el jugador no podrá seguir cuando realice le juego según el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana de elementos storymaker y realiza las indicaciones del cuadro de código para que la historia se realice con el jugador en partida.	Insertamos el tipo de elementos de storymaker para hacer uso de la historia con los códigos necesarios y el jugador pueda ser activo al iniciar el juego según el proyecto.	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Relata la historia añadiendo contenido a tu juego agregando más variables, preguntas, y concatenando más secuencias.	Aplicar la herramienta de interacción con el juego añadiendo más acontecimientos con secuencia en la historia de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana con la aplicación en la historia y prepara al jugador creando escenarios con	Ingresamos a la historia para mostrar y recopilar variables adaptando al jugador dando secuencia de referencia a más rutinas para el juego.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			narración y perspectiva.			
--	--	--	--------------------------	--	--	--

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 DESARROLLAMOS PROTOTIPOS EN DIFERENTES NIVELES DE DIFICULTAD.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación.	Descarga el software de Minecraft a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software Minecraft para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de descarga de Minecraft de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software de Minecraft Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Minecraft.	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Sobrevivencia Consigue tus primeros recursos y empieza a fabricar las herramientas básicas.	Aplica las herramientas que tengas en la primera fase cuida tus recursos y arma herramientas básicas de supervivencia según el manual del programa.	Captura la ventana de tus herramientas y recursos, moldea tus creaciones para el buen uso en la plataforma minecraft.	Adaptamos las modificaciones de sus herramientas cuida tus recursos y alerta por los eventos en los escenarios.	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica la Recopilación de recursos.	Aplicar lo del inventario es fundamental para gestionar los recursos a medida que recoges y fabricas materiales y objetos Seguir las	Captura en la pantalla representan los objetos que has recogido, como los troncos de madera y algún que otro brote. Sin embargo, son	Obtener madera a golpes requiere paciencia, pero pronto construirás herramientas que acelerarán el proceso considerablemente en	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		instrucciones del manual del programa	solo una cuarta parte del inventario.	dimensiones de cuadrante.		
	Trabaja La pantalla del inventario tiene cuatro secciones.	Trabajar con Accesos rápidos: la fila de abajo permite un acceso rápido a los objetos, ya sea usando la rueda del ratón o pulsando las teclas del 1 al 9 del teclado. Con el botón izquierdo del ratón, se puede utilizar cualquier objeto seleccionado de la fila para realizar una acción, o bien soltarlo pulsando Q de acuerdo al manual del programa.	Captura de Almacenamiento: las tres filas superiores permiten almacenar objetos que no necesitas de inmediato, pero que quieras llevar contigo.	Ingresamos a trabajar recogiendo objetos: haz clic izquierdo en una ranura para recoger una pila entera de objetos. Haz clic derecho para recoger solo la mitad.	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Colocar objetos: haz clic izquierdo para colocar todos los objetos recogidos en una ranura. Si la ranura está ocupada, los objetos se intercambiarán de forma que sujetarás el objeto o la pila que había originalmente ahí.	Mover objetos entre el almacenamiento principal y los accesos rápidos: pulsa Mayús y haz clic en una ranura para transferir los objetos al primer hueco libre de la cuadrícula contraria, según los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde se aplica Distribuir objetos equitativamente: mientras sostienes una pila de objetos, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrástrala por varias ranuras para separar la pila en cantidades iguales en cada una automáticamente de las escenas.	Insertamos soltar un objeto: arrastra y suelta objetos desde un acceso rápido al suelo. Se puede soltar una pila de objetos entera.	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa aplicación: Vamos a construir herramientas	Hacer en la lista de fabricación inicial había un hacha, un pico y una espada.	Captura la ventana de la fabricación un hacha poniendo dos palos en las ranuras	Terminado por ahora, así que activa una ranura vacía de los accesos rápidos y	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		No se tarda nada en construir herramientas y tus puños necesitan descansar de tantos golpes seguir las indicaciones del manual del programa.	central e inferior central de la mesa de fabricación. Luego, coloca bloques de madera en las ranuras central superior, superior derecha y central derecha para construir un hacha.	rompe la mesa de trabajo con los puños. Ponte encima para guardarla en el inventario y poder reutilizarla en las dimensiones.		
	Diseña la historia Crear un refugio	Trabajar con Ahora que tienes algunas herramientas básicas, toca prepararse para la noche. Con diferencia, la forma más rápida es cavar un pequeño escondite en una ladera para para realizar lienzos en dimensiones.	Captura de ventana donde se aplica Ve hacia una colina, un precipicio o un montículo bien situados y selecciona el pico. Vas a cavar un espacio de dos bloques de altura, pero, como también necesitas un techo, el área objetivo debería tener una altura mínima de tres bloques	Ingresamos a trabajar en la ventana ve hacia una colina, un precipicio o un montículo bien situados y selecciona el pico. Vas a cavar un espacio de dos bloques de altura, pero, como también necesitas un techo, el área objetivo debería tener una altura mínima de tres bloques para la creación del refugio.	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica "Cría y adiestramiento de criaturas", habla de los animales pasivos de Minecraft: las gallinas, los cerdos, las vacas y los caballos, entre otros, que habitan el mundo y proporcionan importantes	Aplica el adiestramiento de los animales y la crianza de la granja el juego da recursos y te ayuda a sobrevivir en un mundo amplio de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las formas de vida y faenas en una granja con los recursos necesarios y adiestrar para explorar zonas aledañas.	Ingresamos a trabajar con ambientes de campo acoplando la rutina y las maniobras que da el adaptarse y recorrer lugares con mucho recurso.	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	recursos. Aprende a criar animales, adiestrar ocelotes y galopar por el mundo a lomos de un caballo.					
	Genera, "Encantamientos, yunques y pociones", está lleno de magia. Conjura hechizos, mejora tus armas y armadura, y cae desde gran altura con elegancia.	Realiza pruebas y encantamientos con hechizos de mejorar la protección del jugador el proceso de adecuarse y ser más independiente de las formas de nivel el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana de elementos con toda forma de adaptación a los hechizos y conjuros para mejorar en apariencia y protección para la supervivencia en las dimensiones.	Insertamos el tipo de elementos que necesitamos para las preparaciones de los hechizos y rituales para subir de nivel y adaptarse a los nuevos retos del juego según el proyecto.	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica "Juego avanzado: el Inframundo y el Fin"	Aplicar los acontecimientos avanzados del juego para subir de nivel y crear formas de adaptarse a los ambientes que proporciona el juego de Minecraft De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de la aplicación con el fin de acercarse más la final del juego y la lucha de los tronos y seres fantásticos con el fin de vencer y salvar los distintos escenarios hacia la victoria dentro de la escena con perspectiva.	Ingresamos a la plataforma con el fin de crear, aprender, adaptarse, seguir y jugar por proteger los diferentes escenarios saliendo victoriosa o victorioso en los escenarios.	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

CUARTO GRADO – DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 REALIZAMOS MODELAMIENTO EN ARQUITECTURAS DE CONSTRUCCIÓN						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de Renderizado y animation Blender para motion graphics	Descarga el software de Blender a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software Blender para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de descarga de Blender de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software de Blender. Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Blender.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el icono y creará objetos haciendo clic y manteniendo pulsado, como mostrará todos los objetos paramétricos disponibles.	Inserta objetos con procedimiento para ver las formas de los objetos y paramentarlos según la actividad seguir las instrucciones del manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó la inserción de los objetos y la variedad de ellos con parámetros en el programa.	Ingresamos al entorno gráfico de Blender para ver los distintos objetos la muestra de los mismos.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con dos símbolos a la derecha del símbolo del Cubo Primitivo (el icono con la jaula negra, puntos blancos, e interior turquesa), el más	Trabajar con símbolos de Cubo primitivo para moldear figuras y el objeto HyperNurbs con su división más fina de acuerdo al	Captura la ventana de los procedimientos a trabajar con los símbolos de cubo primitivo que ayuda en la transformación de los símbolos.	Ingresamos a trabajar a Blender para la inserción de símbolos de las cuales serna modificada para crear figuras realistas.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	importante es el objeto HyperNURBS.	manual del programa.				
	Inserta las ventajas, especialmente en el modelado, el objeto contiene pocos puntos (aristas / polígonos) que pueden editarse, se mantiene muy manejable.	Insertar la manera de modelado para los puntos aristas y polígonos para luego editarlo seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana donde están las modificaciones en perspectiva para que todo sea editable según el programa y sus aplicaciones.	Insertamos los objetos en modificación para crear nuevos diseños y editando los contenidos en el programa Blender.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa Cada una de las flechas de los ejes puede seleccionarse y arrastrarse en su respectiva dirección. Esto evita que el objeto sea arrastrado en la dirección incorrecta en la vista del editor.	Hacer que los ejes sean arrastrados en sus direcciones evitando que se equivoque en la vista del editor seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana la ejecución que expresando las direcciones y los tipos de vistas del editor.	Insertamos los tipos de vista del editor y usamos las flechas de ejes los objetos en su respectiva dirección.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja (heading (rumbo), pitch (cabeceo) o bank (alabeo)). Permiten estirar y aplastar el objeto paramétrico en el respectivo eje. El icono final de este grupo activa el modo rotación. Aparecerán una serie de anillo alrededor del objeto	trabajar con esta técnica que permite estirar y aplastar el objeto paramétrico en su respectivo eje la cual tendrá anillo	Captura de escenas que permite moldear el objeto con parámetros según actividad.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Blender con sus respectivos aplicativos.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

<p>Aplica pestaña "Color" y carga una textura en el material haciendo clic en la flecha pequeña situada al lado de "Textura". Selecciona "Cargar Imagen" y carga la imagen Iristexture.jpg.</p>	<p>Aplicar el color para contrastar las texturas direccionándonos a los objetos y/o imágenes de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de las texturas de color expresado en los objetos e imágenes en Blender.</p>	<p>Ingresamos a trabajar en Blender para colocar texturas a los diferentes objetos e imágenes a insertar.</p>	<p>S7 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Crea el canal "Relieve" y carga la imagen Iristexture_bump.jpg en el canal contiene la versión en escala de grises de la textura del iris necesaria para crear un efecto de relieve en la superficie.</p>	<p>Trabajar con la opción relieve para moldear las formas y estacas de textura como efecto la superficie del objeto mostrado en el manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana del efecto del relieve en texturas para objetos e imágenes que explica con detalle el plano medio.</p>	<p>Insertamos con el canal de relieve para moldear el objeto sus texturas y con escala de grises para que el diseño se vuelva más real.</p>	<p>S8 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Aplica pre visualización del Gestor de Materiales que se muestra la textura en cuanto se ha cargado en la escena.</p>	<p>Aplicar los gestores de pre visualización que se muestran cómo cuando se cargue en la plataforma de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura las distintas maneras de visualización para la gestión de objetos e imágenes a diseñar dentro de las escenas.</p>	<p>Ingresamos a Blender para enfocar las vistas de gestión para los objetos y diseños dentro de los ambientes en dimensione que se aprecie.</p>	<p>S9 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

**BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1
REALIZAMOS MODELAMIENTO EN ARQUITECTURAS DE CONSTRUCCIÓN**

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE	EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES	6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
----------------------------------	---------------------------------------	--	------------------------	--

Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de Renderizado y animation Blender para motion graphics	Aplicamos renderizar piel humana de forma realista usando Dispersión de Subsuperficie.	Utilizamos el renderizado para los objetos como tiempo real y se visualice con diseño de luz y contratos de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de del proceso de renderización para aquellos objetos que se aprecien en tiempo real y definidos.	Colocamos los objetos de modo real con la aplicación de renderización para una mejor apreciación en el diseño.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el e shader en el canal luminosidad (Efectos / Dispersión de Su superficie), el efecto se crea cuando rayos de luz inciden sobre un objeto ligeramente transparente.	Aplicar la técnica shader con el efecto de luz que crea rayos que inciden en el objeto de porfa transparente Seguir las instrucciones del manual del programa.	Captura la ventana donde se realiza los efectos de rayos luminosos que van a enfocar al objeto de forma suave y transparente en el visor de muestra.	Ingresamos al entorno de Blender para apreciar los efectos del objeto dando un enfoque de rayos con aj intensidad y transparentes en un escenario del programa I.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el e shader en el canal luminosidad (Efectos / Dispersión de Su superficie), el efecto se crea cuando rayos de luz inciden sobre un objeto ligeramente transparente.	Aplicar la técnica shader con el efecto de luz que crea rayos que inciden en el objeto de porfa transparente Seguir las instrucciones del manual del programa.	Captura la ventana donde se realiza los efectos de rayos luminosos que van a enfocar al objeto de forma suave y transparente en el visor de muestra.	Ingresamos al entorno de Blender para apreciar los efectos del objeto dando un enfoque de rayos con aj intensidad y transparentes en un escenario del programa II.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con Danel: muy bueno para simular acabados muy pulidos.	Trabajar con el detalle de Danel para dar acabados del pulido al objeto en diseño de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana los momentos de los acabados del objeto en pulido con un buen realce en el diseño.	Ingresamos a trabajar a Blender para observar cómo queda la aplicación del pulido en diseños y plataforma.	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Banzi: permite representar varios tipos de madera.	Insertar imágenes u objetos para colocar al archivo aplicando variedad en tipos de madera seguir los pasos del manual del programa.	Captura la ventana de las aplicaciones de los diferentes tipos de madera dando realce para un mejor acabado en la plataforma Blender.	Insertamos las aplicaciones de distintos modelos de madera para un mejor acabado en las dimensiones.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa anji: calcula situaciones de iluminación complejas con cristal e incluso permite hacer proyecciones traseras (Arrojado de sombras) en materiales parcialmente transparentes como el papel de arroz o un lienzo.	Hacer uso del ANJI reflejando e n vidrio y permite hacer proyecciones Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del tipo iluminación de objetos apariencia con efecto sombras para un mejor detalle y un lienzo en plataforma con transparencias.	Insertamos los modelos de lienzos con iluminación para madera con diferentes modelos para adaptarlo al objeto modificado.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la iluminación de una escena en el "mundo real" entonces te sentirás como en casa con los objetos luz de Blender.	Trabajar con los efectos de luz posibles para una mejor proporción de objetos de luz gracias a Blender.	Captura de ventana donde los acabados y las texturas como se presentan en el lienzo tengan luz para referencia del diseño a complementar en presentación.	Ingresamos a trabajar en la ventana de iluminación colocando objetos de medidas para exponer sus diseños interesantes y hacerlo filmes.	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica a. Las luces de Blender tienen la ventaja sobre las luces reales en que puedes elegir qué tipo de sombra, si se requiere, debe arrojarse.	Aplicar el tipo de luces para los modelos en los objetos dando brillo y luz para el realce, sombra eres mi consentimiento de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó el tipo de plano detalle y otra ventana donde se fragmento el objeto.	Ingresamos a trabajar a Blender para lograr el fondo y la sombra junto con luces que apoyan la imagen y el objeto en la mitad.	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Crea animaciones a los objetos insertados dentro de un primer plano medio, aplicando técnicas de escenas.	Trabajar con un plano medio los distintos objetos para aplicar animaciones siguiendo el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana donde se expresa los objetos con formatos para obtener el plano medio de la animación.	Insertamos los objetos para luego expresarlo en animación por medio de filmes los objetos Guardamos el proyecto.	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica ángulo de cámara de tipo neutro por ser dirigido en paralelo al suelo.	Aplicar las formas de proyección para los objetos con la cámara de tipo neutro De acuerdo al manual del programa.	Captura la aplicación y de acuerdo al enfoque se hará con la cámara de tipo neutro para un buen desarrollo de los objetos encontrados.	Ingresamos a Stop Motion Insertamos imágenes Aplicamos fotogramas, ángulo de cámara neutro para el personaje.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS PRODUCCIÓN DE ESCENAS DE MOTIVACIÓN Y ARTÍSTICA						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de Renderizado y animation Blender para	Aplicamos Por vértice: haz clic sobre 'clonador' y con esa flecha, indícale que quieres que clone la cápsula en la esfera.	Utilizamos la opción de vértices encima el objeto para el clonado en este caso de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de la aplicación de los vértices con el objeto y sobre ellos clonador e indícale según se aprecien en tiempo real y definidos.	Colocamos los ejemplos de cada procedimiento vértices y secuencia de clonar para la apreciación en el diseño.	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

motion graphics	<p>Aplica el modo rayos-x, active esta opción. Si el objeto activo es un objeto poligonal, se Tornará semitransparente para que usted pueda ver sus aristas y puntos escondidos.</p>	<p>Aplicar la técnica Rayos – X, para ayudar al modelado poligonal que permite ver superficies escondidas en los modos sombreados Seguir las instrucciones del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana en el momento de la aplicación para que las aristas y los puntos escondidos se moldeen según perspectiva de superficies en el escenario.</p>	<p>Ingresamos a los puntos de modificación de las aristas y puntos escondidos que se tornaran semitransparentes con el objeto a moldear en el escenario I.</p>	<p>S2 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplica el modo rayos-x, active esta opción. Si el objeto activo es un objeto poligonal, se Tornará semitransparente para que usted pueda ver sus aristas y puntos escondidos.</p>	<p>Aplicar la técnica Rayos – X, para ayudar al modelado poligonal que permite ver superficies escondidas en los modos sombreados Seguir las instrucciones del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana en el momento de la aplicación para que las aristas y los puntos escondidos se moldeen según perspectiva de superficies en el escenario.</p>	<p>Ingresamos a los puntos de modificación de las aristas y puntos escondidos que se tornaran semitransparentes con el objeto a moldear en el escenario II.</p>	<p>S3 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Trabaja Cada visor tiene su propia cámara, tipo de proyección y modo de visualización en los escenarios del programa Blender.</p>	<p>Trabajar tomando en cuenta los distintos visores para las aplicaciones que se necesite según perspectiva de moldeo de la figura de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura las ventanas de los distintos visores de moldeo para el objeto con procedimiento así el usuario tendrá la manera de ser más específico en su labor de creación en la plataforma de Blender.</p>	<p>Ingresamos al entorno de Blender para analizar cada perspectiva de visores y elegir en consideración la opción que mejor se ajusta al ejercicio a realizar.</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplica la opción Intercambiar Vista Activa esta opción conmutar desde todas las vistas a vista única, seleccione la opción desde la vista objetivo (la vista que desea ver a continuación) en la</p>	<p>Insertar la aplicación de intercambiar vista activa para conmutar todas las vistas en una sola y ser más específico con el objeto a moldear seguir los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de la aplicación en modo de vista única gracias al intercambio de vista activa para un mejor trabajo del objeto a modelar en la escena.</p>	<p>Elegimos el modo de opción conmutar para accedes a una sola vista como intercambio para verlos defectos del objeto a manipular en la escena.</p>	<p>S5 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

escena del programa Blender.					
Usar Vista 1 - Vista 4/Todas las Vistas, puede cambiar el tipo de proyección (perspectiva, superior, izquierda, frontal y todas las vistas) de cada vista a través de su menú Cámaras.	Asociar vistas para cambiar el tipo de proyección de cada vista a través de su menú Cámaras. Las proyecciones por defecto (perspectiva, superior, izquierda, frontal y todas las vistas). Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura los distintos modos de vistas para que el objeto en modificación cumpla con los parámetros de requerimiento que se desea según el usuario en la plataforma de Blender.	Insertamos los objetos en modelador y utilizamos las distintas proyecciones de para ser más minucioso en los acabados del diseño en plataforma.	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
Trabaja con la configuración se aplica solamente al proyecto activo opciones como el rango de fotogramas. La configuración del proyecto se guarda al guardar la escena.	Examina las configuraciones para ser activo con las opciones de proyectos al guardado del archivo de la escena que deseamos de acuerdo al manual del programa.	Captura de ventana del proceso de configuración solo para el guardado del archivo en modo de proyecto general desde el menú de la línea de tiempo.	Ingresamos a configuraciones para el guardado correspondiente de la escena y del proyecto general de la línea de tiempo.	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
Aplica el controlador de la visualización de miniaturas en el Localizador, como el tamaño de las miniaturas y los formatos del archivo a mostrar en el programa.	Aplicar el tipo de controlador en el visor de localizador de las vistas y tamaños del archivo a mostrar de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de los procedimientos con los controladores, tipos de vistas en tamaños y formatos del archivo de escenas en la línea de tiempo.	Ingresamos a la configuración con procedimientos en menús del proyecto que se guardara la escena en actividad dentro de la línea de tiempo.	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
Crea Esta configuración controla el comportamiento de la fijación. Por ejemplo, usted puede activar fijación de punto.	Trabajar Para acceder a la configuración de fijación, elija Ventana / Configuración de Fijación desde el menú principal de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de la configuración de fijación y se guarda, al guardar la escena en la línea de tiempo del programa Blender.	Insertamos los procedimientos de configuración de fijación para dejar sin movimiento al objeto en selección y seguir moldeando en la línea de tiempo.	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Aplica gestor para crear o editar paletas y acceder al Gestor de Comandos, elija Ventana > Gestor de Comandos desde el menú principal.	Aplicar el gestor y crea o utiliza el editor de paleta para el moldeo de los objetos accediendo al gestor de comandos de acuerdo al manual del programa.	Captura la aplicación del gestor de comandos para la edición de los objetos a crear o editar desde el menú principal en plataforma del Blender.	Ingresamos a la ventana de gestor de comandos para crear y editar cada procedimiento con el objeto con teclas rápidas en plataforma.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
--	--	--	---	--	-------------------------	-----------------------------

BIMESTRE 4 / UNIDAD 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS PRODUCCIÓN DE ESCENAS DE MOTIVACIÓN Y ARTÍSTICA						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de Renderizado y animation Blender para motion graphics	Aplico los diferentes objetos como (nulo, poligonal, cono, cubo, cilindro, disco, plano, esfera, toroide, capsula, tanque de petróleo, tubo, pirámide, platónico, figura, paisaje) y aplicar edición interactiva con los tres manejadores (X,Y,Z)	Utilizamos los objetos y aplicar edición interactiva modificara (X) la anchura, (Y) altura y (Z) profundidad. Estos valores definen el tamaño del relieve de acuerdo al manual del programa.	Captura los escenarios de los objetos en edición interactiva el número de subdivisiones definidos. Cuanto mayor sea el número de segmentos, más fina será la estructura.	Colocamos cada objeto en modificación según edición interactiva en los segmentos propios de los objetos y apreciación en el diseño.	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Aplica los ángulos spline, objetos en 3D, aplicando bezier, BSpline, cubica, akima, arco, círculo, hélice, N-Lados, rectángulo, estrella, texto, vectorizar, 4-Lados, cisoide, Rueda dentada, cicloide, formula, flor, perfil, aplicamos interpolación, plano e invertir puntos para dar formatos a sus valores.</p>	<p>Aplicar interpolación, planos e invertir puntos a los ángulos en actividad con el objetivo de crear lienzos con puntos modificables según las instrucciones del manual del programa.</p>	<p>Captura las ventanas de las modificaciones de los ángulos con el fin de crear siluetas con puntos modificables para adaptar a un plano propio de las coordenadas en visor del programa.</p>	<p>Ingresamos al entorno de las modificaciones de ángulos tomando en consideración interpolación, plano e invertir puntos y variar sus valores en creación. En la plataforma I.</p>	<p>S2 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplica los ángulos spline, objetos en 3D, aplicando bezier, BSpline, cubica, akima, arco, círculo, hélice, N-Lados, rectángulo, estrella, texto, vectorizar, 4-Lados, cisoide, Rueda dentada, cicloide, formula, flor, perfil, aplicamos interpolación, plano e invertir puntos para dar formatos a sus valores.</p>	<p>Aplicar interpolación, planos e invertir puntos a los ángulos en actividad con el objetivo de crear lienzos con puntos modificables según las instrucciones del manual del programa.</p>	<p>Captura las ventanas de las modificaciones de los ángulos con el fin de crear siluetas con puntos modificables para adaptar a un plano propio de las coordenadas en visor del programa.</p>	<p>Ingresamos al entorno de las modificaciones de ángulos tomando en consideración interpolación, plano e invertir puntos y variar sus valores en creación. En la plataforma I.</p>	<p>S3 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

<p>Trabaja con Texto con esta función usted puede añadir letras, caracteres, y cualquier tipo de texto. Simplemente elija una fuente y escriba su texto en el diálogo para aplicar formatos en parámetros de estructura para ser editables.</p>	<p>Trabajar en función a textos para ser editables según sus parámetros de estructura y según la actividad a desarrollar de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura las perspectivas de los moldes de letras esta función define el modo en que se producen los puntos del texto (interpolación, plano e invertir puntos).</p>	<p>Ingresamos al plano de diseño con los textos a realizar y vectores y herramientas de diseños vectorizan el objeto de la letra en plataforma.</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Objetos de modelos de 3D encontrados con puntos modificables de superficie Nurbs interactiva para optimizar la estructura según actividad con subdivisión de malla en visor de la plataforma.</p>	<p>Insertar los objetos en 3D para la correcta modificación en su estructura con subdivisión en malla seguir los pasos del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de los objetos en 3D en modificación y superficie interactiva en actividad que puede utilizar splines “cerrado” ó abierto” generando una subdivisión menos que el valor Subdivisión de Malla según acabado en la plataforma Blender</p>	<p>Insertamos los objetos para las actividades con los segmentos a modificar dentro del plano con los acabados en las dimensiones según divisiones de la malla en plataforma de Blender.</p>	<p>S5 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Usa Colores elija en el menú desplegable el elemento de la interfaz que desea cambiar. Después haga clic en la caja de color de este elemento y elija el nuevo color en el diálogo de color del sistema que aparecerá.</p>	<p>Hacer uso de colores en menú desplegable para cambiar la apariencia de la interfaz en el dialogo de color que aparecerá. Seguir las indicaciones del manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana del momento de la apariencia según el color a elegir del cuadro de dialogo en plataforma.</p>	<p>Insertamos la aplicación para el cambio de fondo de la interfaz del sistema con apreciación y adaptando en el cuadro de dialogo.</p>	<p>S6 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Trabaja con cámaras se utilizarán con frecuencia, facilitar las cosas, puede ajustar los parámetros de cámara sin tener que abrir el diálogo simplemente utilice los manejadores ajustables en cualquier visor.</p>	<p>Trabajar con la cámara para facilitar la toma y parámetros se utiliza los manejadores para ajustar el visor de acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura de ventana donde Crea un objeto Cámara y establezca los valores Frontal y trasero de Profundidad de Campo a 500 y 2000 respectivamente. Ahora eche un vistazo al objeto cámara en el visor 3D.</p>	<p>Ingresamos el objeto cámara donde aparece pequeño, similar a esta ilustración (puede interesarle conmutar a un solo visor 3D para obtener una mejor vista de la escena) y hacerlo filmes.</p>	<p>S7 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Utilice su nueva cámara debe activar la vista seleccionando enlazar objeto activo desde el menú Cámaras en el visor apropiado. Ahora el visor mostrará la nueva vista de cámara.</p>	<p>Aplica el uso de la selección de objetos para la cámara en enfoque y se aprecie la nueva vista de objeto De acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura de los escenarios en apreciación de enfoque de la cámara para el buen uso a mostrar el nuevo objeto en visor.</p>	<p>Ingresamos a trabajar a Blender para apreciar el nuevo objeto a enfocar con el visor de vista de la cámara en acción.</p>	<p>S8 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Crea efecto de niebla, se añade a su brillo con Luz Visible puede producir los efectos más impactantes por ordenador visible en la pestaña General.</p>	<p>Trabajar con los efectos de niebla sin disminuir el brillo del objeto mostrado en el manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de los efectos al objeto y añade brillo con luz para una mejor apreciación en el plano medio de la animación.</p>	<p>Insertamos los objetos y aplica el efecto de niebla al brillo de luz visible en el sistema con visor de muestra.</p>	<p>S9 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicamos sombras cuanto más pequeño sea el objeto y cuanto más cerca esté de la cámara, más pequeño tendrá que ser el valor Bias, asegura que no habrá hueco visible entre el objeto y la sombra.</p>	<p>Aplicar las sombras al objeto de menor tamaño y cuan cerca este de la cámara más pequeña tendrá que ser la medida del Bias asegurando que no habrá hueco entre el objeto y la sombra De acuerdo al manual del programa.</p>	<p>Captura la aplicación las escenas del objeto en perspectiva con la cámara según pedida para que no tenga hueco en su diseño y la sombra.</p>	<p>Ingresamos al programa de Blender para aplicar sombras con la cámara según medidas asegurando que no habrá hueco visible en el objeto y la sombra de la escena.</p>	<p>S10 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

QUINTO GRADO – DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 CONVERTIMOS ESCENAS EN PELICULAS						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Aplicamos técnicas de animación y captura de escenas en el desarrollo de las animaciones con Stop Motion	Descarga el software de Stop Motion a la PC e identifica los elementos de la interfaz del programa.	Descargar el software Stop Motion para el diseño de videos animados, de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana de descarga de Stop Motion de la interfaz del programa, señalando sus elementos.	Descargamos e instalamos el software de Stop Motion. Identificamos los elementos de la interfaz, Ingresamos a explorar la ventana de Stop Motion.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica el cine de animación para dar sensación de movimiento a imágenes u objetos.	Aplicar la técnica cine de animación para dar sensación de movimiento a imágenes o personajes. Seguir las instrucciones del manual del programa	Captura la ventana donde se aplicó la sensación de movimiento a los objetos, indicando el proceso.	Ingresamos al entorno grafico de Stop Motion Insertamos fondos de pantalla Insertamos fotos de imágenes personajes.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con movimientos de objetos estáticos de Stop Motion, reconociendo las técnicas de animación.	Trabajar con una serie de imágenes fijas sucesivas para producir movimientos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las imágenes sucesivas, para luego aplicar animación directa a los objetos.	Ingresamos a trabajar con imágenes fijas Empezamos a explorar cada objeto a trabajar Fijamos los elementos a dar animación es de videojuegos.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta la App Stop Motion Studio para generar clips de videos,	Insertar imágenes o fotos de la galería y aplicar fotogramas a	Captura la ventana donde está la galería de	Insertamos objetos y elementos en el diseño de un videojuego.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	importando fotos de la galería y usando técnicas de animación.	través del editor de video, seguir los pasos del manual del programa.	fotos para ordenar como una especie de fotogramas, explica brevemente el proceso.	Utilizamos el Menú Modo y la opción eventos como guía de los elementos.		
	Usa aplicaciones completas como PicPac Stop Motion y Timelapse para importar clips de videos, insertando técnicas sencillas de animación.	Hacer uso del tipo de app PicPac para usar imágenes o fotos de otras fuentes como el Instagram, capturando una serie de fotos. Seguir las indicaciones del manual del programa.	Captura la ventana del tipo de app PicPac Stop Motion para jalar fotos de otras fuentes para dar animación a los objetos.	Insertamos este tipo de aplicación llamado PicPac Subimos fotos de la galería Aplicamos animación a los objetos a través de fotogramas.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con la técnica de Stop Motion Cartoon Maker en la realización de videos a través de imágenes. Convirtiéndolos en clips de videos	Trabajar con esta técnica de Cartoon Maker para capturar fotos y convertirlo en clips de videos.	Captura de ventana donde aplica la técnica de Cartoon Maker y otra ventana donde convierte en clips de videos.	Ingresamos a trabajar en la ventana de Stop Motion Insertamos una secuencia de fotos Aplicamos la técnica de Cartoon Maker visualizamos el trabajo.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica planos cinematográficos para convertir en lenguaje audiovisual a los objetos a través de una secuencia.	Aplicar el tipo de plano detalle, para mostrar un fragmento de una imagen mostrando sus bondades. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana donde se aplicó el tipo de plano detalle y otra ventana donde se fragmento el objeto.	Ingresamos a trabajar con animaciones a objetos Insertamos imágenes Aplicamos el tipo de plano detalle Fragmentamos el objeto en la mitad.	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Crea animaciones a los objetos insertados dentro de un primer plano medio, aplicando técnicas de escenas.	Trabajar con un plano medio para la captura de un objeto en la mitad, siguiendo el proceso mostrado en el manual del programa.	Captura la ventana donde aplico el tipo de plano medio para recortar fotos de los personajes. Explica con detalle el plano medio.	Insertamos el tipo de plano medio Recortamos las imágenes a nuestro gusto Aplicamos los procesos para dar una animación a los objetos	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				Guardamos el proyecto.		
	Aplica ángulo de cámara de tipo neutro por ser dirigido en paralelo al suelo.	Aplicar el efecto de ángulo de cámara neutro para mostrar ángulo en paralelo hacia el suelo o la mitad del objeto. De acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana al momento de aplicar ángulo de cámara neutro o ángulo de cámara Nadir donde solo capta debajo del personaje.	Ingresamos a Stop Motion Insertamos imágenes Aplicamos fotogramas Aplicamos ángulo de cámara neutro para el personaje.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 2/ UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONVERTIMOS ESCENAS EN PELÍCULAS.						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Trabajamos personajes y escenarios para una animación súper buena con stop Motion. Reconociendo elementos como los fotogramas.	Usamos herramientas como cámara y software para hacer un stop Motion e identifica los elementos que intervienen.	Usar cámara y el software correcto de stop motion para dar animación a personajes, de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana donde usó cámara para los efectos animados, objetos y fotos, explica como lo hizo.	Ingresamos a trabajar con stop motion Reconoceos los elementos insertados Aplicamos técnicas de animación Previamente insertamos las fotos	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con esqueleto básico de stop motion para dar animación con apariencia humana, aplicando técnicas de animación.	Trabajar con esqueletos dibujados o recortados piezas por pieza. Seguir las instrucciones del manual del programa	Captura cada ventana o toma foto a movimiento que se da al esqueleto.	Ingresamos al entorno grafico de Stop Motion Insertamos la imagen de un esqueleto, previamente tomada pieza por pieza Aplicamos técnicas de animación con stop motion.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Usa referencias visuales dentro de la propuesta visual de stop motion, para mejorar una animación.	Trabajar con una serie de fotos sucesivas para producir movimientos animados, de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las fotos tomadas haciendo uso de las referencias visuales. Luego explica brevemente el proceso.	Ingresamos a trabajar con fotos Aplicamos referencias visuales. Mejoramos la animación Ejecutamos la animación.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta materiales de rodaje e iluminación en a objetos en una animación sencilla con stop motion.	Insertar material de rodaje durante la toma sucesiva de fotos, aplicando animación a dichos objetos, seguir los pasos mostrados en el manual del programa.	Captura la ventana donde inserta el material de rodaje de las fotos y otra ventana donde aplica animación a los objetos, explica el proceso.	Ingresamos al programa de stop motion Insertamos objetos y fotos Ordenamos foto por foto, durante la toma Ejecutamos el proceso.	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con el software de captura llamado Dragón frame para recortar lo necesario en una animación digital.	Trabajar con el software Dragón frame del el cual se encarga de capturar imágenes para luego aplica animación. Seguir las indicaciones del manual programa.	Captura la ventana del software Dragón frame al momento de capturar el objeto para su animación.	Ingresamos al software Dragón frame Recurrimos a sus herramientas de animación Usamos animación por fotogramas.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa Flipagram como complemento en una animación digital de objetos y personajes.	Usar este complemento de software para dar mayor efectividad a las animaciones de objetos y fotos de forma sencilla.	Captura de la ventana de Flipagram para animaciones efectivas y sencillas.	Ingresamos al área de diseño digital Abrimos el software de Flipagram Seleccionamos la foto o fotos en forma sucesiva Trabajamos con el mismo editor de animaciones.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica reproducción para la animación de personajes a través de	Aplicar reproducción a los objetos trabajados	Captura la ventana de reproducción al	Ingresamos a trabajar con stop motion, insertamos cuantas	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	fotos consecutivas llamado fotogramas.	para luego corregir los detalles de los efectos de animación.	momento de aplica animación a los objetos.	veces sea necesario las fotos o imágenes donde cada foto debe ser guardada y colocamos las fotos en forma sucesiva I.		
	Aplica reproducción para la animación de personajes a través de fotos consecutivas llamado fotogramas.	Aplicar reproducción a los objetos trabajados para luego corregir los detalles de los efectos de animación.	Captura la ventana de reproducción al momento de aplica animación a los objetos.	Ingresamos a trabajar con stop motion, insertamos cuantas veces sean necesario las fotos o imágenes donde cada foto debe ser guardada y colocamos las fotos en forma sucesiva II.	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza un corto mediante una preproducción, producción y una post producción aplicado a personajes y objetos.	Realizar cortos de reproducción durante el proceso de animación fotograma por fotograma.	Captura la ventana, luego recorta solo las partes de Reproducción, y post reproducción de los fotogramas. Luego explica porque se llama fotograma.	Ingresamos al área de diseño. Insertamos fotos Aplicamos animación Observamos reproducción corta	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Presenta la el trabajo pre culminado de animación digital a objetos tomados en tiempo real.	Presentar el proyecto en formato digital animado con las correcciones necesarias.	Captura la ventana y recorta solo parte de proyecto en formato digital culminado	Ingresamos a la ventana de diseño digital de Stop Motion Insertamos figuras sucesivas Aplicamos animación Reproducimos el proyecto.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2
CONVERTIMOS IMÁGENES EN ESPECTACULARES EN FILMES**

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades
Trabajamos personajes y escenarios para una animación súper buena con stop Motion. Reconociendo elementos como los fotogramas.	Usamos herramientas como Pixilacion y software para hacer un stop Motion e identifica los elementos que intervienen.	Usar Pixilacion y el software correcto de stop Motion para dar animación a personajes, de acuerdo al manual del programa	Captura la ventana donde usó Pixilacion para los efectos animados, objetos y fotos, explica como lo hizo.	Ingresamos a trabajar con stop motion Reconocemos los elementos insertados Aplicando técnicas de animación Previamente insertamos las fotos.	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja Animación cutout de stop motion para dar animación con apariencia de fotogramas.	Trabajar con Animación cutout para realizar fotogramas y seguir las instrucciones del manual del programa	Captura cada ventana o toma foto a movimiento que hace la animación cutout para realizar fotogramas.	Ingresamos al entorno grafico de Stop Motion Insertamos la animación cutout para realizar fotogramas en los filmes.	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa referencias visuales dentro de la propuesta visual técnica de animación trabajarás con tus marionetas.	Trabajar con técnica de animación trabajarás con tus marionetas de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las técnicas de animación trabajarás con tus marionetas Luego explica brevemente el proceso.	Ingresamos a trabajar aplicando técnica de animación trabajarás con tus marionetas Ejecutamos la animación.	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Inserta Animación con siluetas se hace con objetos recortados que se iluminan con sombras desde la parte de atrás del escenario de stop motion.</p>	<p>Aplica animación con siluetas de objetos recortados que se iluminan desde atrás, seguir los pasos mostrados en el manual del programa.</p>	<p>Captura la ventana de animación con siluetas se hace con objetos recortados que se iluminan desde atrás.</p>	<p>Ingresamos al programa de stop motion Insertamos objetos Animación con siluetas se hace con objetos recortados que se iluminan desde atrás, Ejecutamos el proceso.</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Trabaja con Acelerar y desacelerar: se aplica tanto a personajes como a objetos para crear Naturalidad necesaria en una animación digital.</p>	<p>Trabajar con Acelerar y desacelerar: se aplica tanto a personajes como a objetos para crear naturalidad. Seguir las indicaciones del manual programa.</p>	<p>Captura la ventana Acelerar y desacelerar: se aplica tanto a personajes como a objetos para crear Naturalidad para su animación.</p>	<p>Ingresamos al Acelerar y desacelerar: se aplica tanto a personajes como a objetos para crear naturalidad usamos animación por fotogramas.</p>	<p>S5 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Usa Timing tiene que ver con la velocidad de la acción en escena que se ajusta con el número de cuadros que se añadan</p>	<p>Usar este complemento de Timing con la velocidad de la acción en escena que se ajusta con el número de cuadros que se añadan fotos de forma sencilla.</p>	<p>Captura de la ventana Timing tiene que ver con la velocidad de la acción en escena que se ajusta con el número de cuadros que se añadan efectivas y sencillas.</p>	<p>Ingresamos al área de Timing la velocidad de acción en escena que se ajusta y crean humor y emociones en un personaje.</p>	<p>S6 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplica Dibujo sólido en creación del espacio tridimensional de los dibujos para que se vean en 3D.</p>	<p>Aplicar Dibujo sólido en la creación del espacio tridimensional de los dibujos y se aprecien 3D y corregir los detalles de los efectos de animación.</p>	<p>Captura el dibujo sólido creación del espacio tridimensional con dibujos y se vean en 3D animación a los objetos.</p>	<p>Ingresamos a trabajar con stop motion dibujo sólido creación del espacio tridimensional en perspectiva de 3D.</p>	<p>S7 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Inserta imágenes de los objetos que se desean animar, editar los fotogramas capturados y convertirlos en clips de vídeo.	Realizar los objetos que se desean animar, editándolos fotogramas capturados y convertirlos en clips de vídeo en el filme	Captura la ventana de los objetos que se desean animar, y convertirlos en clips de vídeo con los cortos ya acoplados.	Ingresamos al área de diseño los objetos que se desean animar y convertirlos en clips de vídeo en filmes I.	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta imágenes de los objetos que se desean animar, editar los fotogramas capturados y convertirlos en clips de vídeo.	Realizar los objetos que se desean animar, editándolos fotogramas capturados y convertirlos en clips de vídeo en los filmes	Captura la ventana de los objetos que se desean animar, y convertirlos en clips de vídeo con los cortos ya acoplados.	Ingresamos al área de diseño los objetos que se desean animar y convertirlos en clips de vídeo en filmes II.	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Presenta Plano que muestra únicamente un fragmento de un intérprete o de un objeto para revelar su especial importancia al hilo de la narración cinematográfica.	Presentar el proyecto en muestra de planos para interpretar los fragmentos en los cortos de las escenas de narración activas.	Captura la ventana y acopla las escenas dando sentido a la narración y o lenguaje Audiovisual.	Ingresamos al plano de expresión de los filmes para dar más realce en la importancia de lo que desea comunicar con las escenas ya acopladas en las escenas.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 CONVERTIMOS IMÁGENES EN ESPECTACULARES EN FILMES						
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE		EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES		6 pasos del método de proyectos	Temporalización	Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Aprendizaje Esperado	Desempeños	Criterios de Desempeño	Evidencia de Aprendizaje (Actuación o producto)	Actividades	Cronograma Semanal	Capacidades

Trabajamos personajes y escenarios para una animación súper buena con stop Motion. Reconociendo elementos como los fotogramas.	Usamos herramientas narrativas para enlazar los distintos aportes para crear filmes de secuencia dando un mensaje que capte al auditorio.	Armamos las escenas con piezas de secuencia lógica que capten al auditorio y aportes de valores de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de las escenas en secuencia para dar sentido al mensaje en el auditorio.	Ingresamos a trabajar con stop motion con el fin de articular las escenas para ver secuencia en el filme.	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con los movimientos paralelos para crear mensajes de valores en realidad únicos a mostrar.	Trabaja con cada movimiento en las escenas dando intensión de valor reflexivo hacia el público.	Captura las escenas impactantes para dar realce a los cortos de momentos y expresiones artísticas.	Ingresamos a stop motion para esquematizar los movimientos y adaptarlo a otros escenarios con interesantes.	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Usa personajes fantásticos que se moldean con el tiempo aplicando dinamismo en los cortometrajes y mejorar una animación.	Trabaja con perspectivas de personajes y situaciones dinámicas como mejora de acuerdo al manual del programa.	Captura la ventana de los moldes de las escenas y crea escalas con más personajes y decoraciones.	Ingresamos a trabajar con figuras moldeables y adatarlos a escenario de obras audiovisuales.	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Inserta formas sólidas para hacer una acuarela y a su vez se combinen formando escenarios fantásticos sencillos con stop motion.	Insertar piliformes que fusionados arman escenas con historias fantásticas seguir los pasos mostrados en el manual del programa.	Captura la ventana de los momentos filmes de las escenas con escalas Explicando el proceso.	Ingresamos al programa de stop motion captando la elaboración de los personajes Insertamos las escenas con reflexión y mensaje.	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Trabaja con personajes abstractos y se adaptan a los cambios de paradigmas en su	Trabaja con moldes de personajes adaptando escenas pragmáticas Seguir las	Captura la ventana de esas escenas con parámetros de tiempo y adatarlo en los escenarios complejos y sus animaciones.	Ingresamos al entorno filmes para adaptar el ambiente a los personajes y gestualizarlos según las necesidades la producción audiovisual y el mensaje que desee expresar I.	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	trama en una animación digital.	indicaciones del manual programa.				
	Trabaja con personajes abstractos y se adaptan a los cambios de paradigmas en su trama en una animación digital.	Trabajar con moldes de personajes adaptando escenas pragmáticas Seguir las indicaciones del manual programa.	Captura la ventana de esas escenas con parámetros de tiempo y adatarlo en los escenarios complejos y sus animaciones.	Ingresamos al entorno filmes para adaptar el ambiente a los personajes y gestualizarlos según las necesidades la producción audiovisual y el mensaje que desee expresar II.	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Arma herramientas y edifica sectores de producción con fotogramas para unos mejores filmes.	Usa herramientas de filmes con propósito de elaboración de colores, tamaño y posición para una mejor adaptación.	Captura de la ventana en escenas de filmes con el propósito de ver ángulos diversos para un mejor enfoque de los escenarios.	Ingresamos a la construcción de las escenas verificando que los espacios y las direcciones tengan sentido de animación estructural.	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplica Muñecos articulados para las escenas con gráficos y símbolos a la hora de editarlos.	Aplica personajes articulados con las escenas graficas en estado de encontrar sentido de mensaje en los filmes.	Captura la ventana de las escenas a elaborar y cumple con los protocolos de adaptación de personajes y aplica animación a los objetos.	Ingresamos a trabajar con stop motion Insertamos materiales de filmes como ambientes, objetos, símbolos y editarlos según estructura para el montaje y la animación.	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza un skech y/o bosquejo de una imagen en el ámbito del dibujo y la ilustración dentro de stop motion.	Realizar cortos de reproducción durante el proceso de animación fotograma por fotograma.	Captura la ventana del bosquejo en realización y luego explica porque se llama fotograma en cada escena.	Ingresamos al sketch para coordinar con el ámbito de dibujo e ilustración dentro de la reproducción corta y analizar el sentido estético.	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Presenta un cortometraje para sensibilizar al público mencionando los parámetros en el	Presentar el proyecto en formato digital animado con las correcciones necesarias.	Captura la ventana y recorta solo parte de proyecto en formato digital culminado.	Ingresamos a la ventana de diseño digital de Stop Motion Insertamos figuras sucesivas Aplicamos animación	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	mensaje armado de stop motion.			Reproducimos el proyecto.		
--	--------------------------------	--	--	---------------------------	--	--