

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARÍA CÉSPEDES
DOCENTE: GLEISMER TRILLOS MORENO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 8
8° - 2018



TEMA: Refuerzo y Recuperación P3 - Software de animación en línea

COMPETENCIA: Crea animaciones temáticas para diferentes áreas a través de software en líneas y gratuitos.

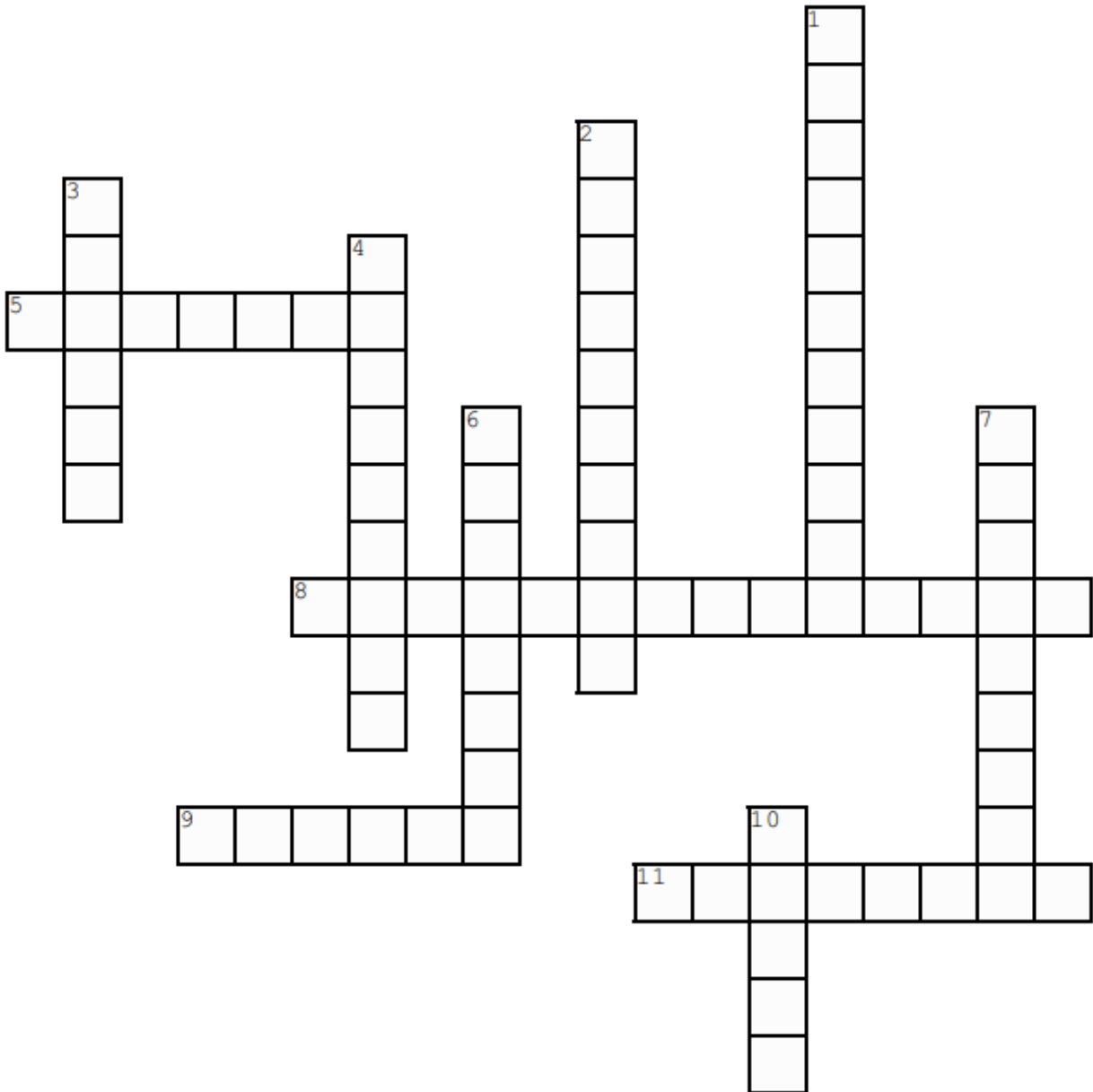
ESTÁNDAR: Identifico, formulo y resuelvo problemas por medio de diferentes software de animación.

OBJETIVO: Motivar los estudiantes de bajo desempeño durante el tercer periodo del ciclo, al estudio responsable para adquirir los conocimientos y el alcance de la competencia planteada en la rúbrica.

ASPECTOS: Ser, Saber y Hacer.

ACTIVIDAD

1. Resuelve el siguiente crucigrama de acuerdo con lo visto en clase de la animación y las plataformas de animación:



Horizontal:

5. Una herramienta que a simple vista funciona de manera similar Moovly. Presenta una serie de plantillas a partir de las cuales los usuarios pueden empezar a crear su video o iniciarlo desde 0.

8. Es una técnica en la que se utiliza material audiovisual para promocionar una marca, servicio o producto.
9. Es una herramienta que presenta dentro de su librería elementos no tan caricaturescos para insertar en la creación de los videos.
11. Una vez las personas acceden al editor, pueden ver un tutorial en inglés para saber cómo funciona.

Vertical:

Es una herramienta que funciona de un modo similar a Explee, e incluye también elementos gráficos muy similares.

2. Es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como nivel de negocios.
3. Además de brindar acceso a una extensa librería que permite insertar toda clase de objetos, las personas pueden subir sus propias imágenes o audios en caso que así lo quisieran.
4. Es un proceso utilizado por uno o más personas para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados.
6. Herramienta sencilla y gratuita que permite crear agradables videos en cuestión de pocos minutos simplemente seleccionando algunas animaciones prediseñadas a las que se les puede introducir texto, colores, fotos y música.
7. Una herramienta bastante atractiva que incluye diseños y animaciones que pueden ayudarle a causar una muy buena impresión entre cualquier persona que tenga interés en su compañía.
10. Permite elegir diseños y estilos a partir de los cuales los usuarios pueden crear sus videos.

2. Consulta la historia de la animación y escribe una reseña histórica de ella.
3. Realiza una línea de tiempo con la historia de la animación.
4. Consulta y escribe los doce principios de la animación.
5. Realiza un dibujo donde apliques al menos tres principios de la animación.
6. Consulta y describe al menos 6 plataformas de animación en línea.
7. Construye una sopa de letras con las siguientes palabras: Animaker, Powtoon, Animación, Plataforma, videomarketing, GoAnimate, Moovly, Wideo, Explee, VideoScribe, Biteable, MakeWebVideo, Adobe Voice, video animado.
8. Escribe una reflexión acerca de la influencia que ha tenido la animación en la industria del entretenimiento, en tu vida cotidiana y cómo podría aplicarse en el aula de clase (mínimo 10 renglones).
9. **Sustentación de la actividad:** esta se debe hacer en la misma hora de clase que se entregue el trabajo. Se puede hacer con una cartelera donde se exponga todo lo realizado en la actividad especialmente resaltando la utilidad de la animación en la industria del entretenimiento y en tu vida cotidiana o a través de una evaluación escrita.
10. **Nota del Refuerzo:** La nota final del refuerzo se tomará del 70% de la sustentación y 30% del taller o actividad.