



# **Ilustración de personajes en medios digitales**

**Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA**

Nivel de formación: **complementario**

## 01 Presentación

Estudia Ilustración de personajes en medios digitales, y como egresado SENA estarás en la capacidad de ilustrar el personaje aplicando atributos y técnicas, analizar las necesidades del proyecto, verificar que el personaje cumpla con los requerimientos del proyecto según las necesidades del cliente, bocetar los personajes acordes con los contenidos del *brief*; por lo que, podrás desempeñarte en diferentes proyectos, desde la creación de personajes para videojuegos hasta la ilustración de libros infantiles, adaptándote a cualquier estilo visual y narrativa.

Este curso tendrá una duración de 40 horas y se impartirá en modalidad 100% virtual. Para inscribirte, debes contar con un computador o *tablet* con acceso a internet.

¡Súmate a esta propuesta de formación y haz parte de los miles de colombianos que le apuestan al cambio!

Inscríbete en [www.senasofiaplus.edu.co](http://www.senasofiaplus.edu.co)



**Código**  
52460002



**Horas**  
40



**Modalidad**  
Virtual

## 02 Justificación del programa

La industria gráfica ha tenido un crecimiento constante en los últimos años en su relación con la tecnología y los procesos digitales a través de las industrias creativas. Actualmente y gracias a la Alianza ANDIGRAF - CENIGRAF han logrado identificar los requerimientos del medio para mejorar la oferta educativa y competencias requeridas buscando formalizar este campo laboral, caracterizado desde hace años por su informalidad y por presentar carencias al momento de ser regulado. Adicionalmente en Colombia se vienen realizando eventos sobre nuevas tecnologías, siendo SIGGRAPH uno de los mayores referentes donde se combina el diseño y las artes gráficas con las industrias del entretenimiento.

Entre los procesos de diseño, puntualmente lo referente a procesos de ilustración, la ilustración de personajes abarca diversas líneas tales como medios impresos: serigrafía aplicada a productos de *merchandising*, cuentos, revistas, magazines, periódicos, cómics, novela gráfica; a nivel digital series animadas para web, tv y cine, video juegos (tipo indie y AAA) para Pc, consolas y dispositivos móviles, con fines de entretenimiento, instructivos y educativos.

Dentro de dichos requerimientos identificados en este sector, actualmente, el diseño de material digital es el común denominador y la evolución del *software* ha permitido encontrar nuevas herramientas que permiten agilidad dentro de los procesos gráficos, por lo que son de vital importancia dentro del medio de las artes gráficas.

Actualmente las industrias creativas han requerido de la colaboración de diseñadores y artistas gráficos en el desarrollo de los proyectos y su demanda va en crecimiento, la versatilidad de las nuevas tecnologías han permitido que profesionales de estas áreas desarrollen actividades laborales a través de teletrabajo, lo que permite participar en proyectos que se desarrollan en otras ciudades e inclusive otros países, siendo este un buen factor de proyección laboral internacional a profesionales residentes en Colombia.

La industria de la comunicación gráfica comprende el área de empaques y etiquetas, el sector publicitario y comercial, la industria editorial, los periódicos y revistas, ilustración y otros servicios relacionados con la industria para los medios impresos y digitales. Este sector ha cobrado especial importancia en el país y por eso ha sido incluido en el Programa de Transformación Productiva, impulsado por una alianza público-privada encabezada por el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, buscando mejorar su competitividad.

El SENA propende por que el programa complementario en ilustración de personajes para medios digitales contribuya a desarrollar las políticas de promoción del desarrollo tecnológico e innovación, empleando recursos para la articulación con el Sistema Nacional de Innovación, que contribuyen al fortalecimiento de los centros de desarrollo tecnológico y productivo regional y nacional apoyando la competitividad empresarial del país con alta formación técnica con estándares internacionales, correspondientes al sector Industria, teniendo como área de desempeño las empresas del sector Gráfico a nivel nacional e internacional, sin excluir las industrias culturales y creativas.

Además, su inclusión en el Programa de Transformación Productiva resalta su relevancia para mejorar la competitividad del sector. Así, el programa busca dotar a los aprendices de habilidades necesarias para responder a las exigencias del mercado, promoviendo un desarrollo sostenible en las artes gráficas.

### 03 Competencias a desarrollar

291301079 - Ilustrar conceptos de acuerdo con la intención comunicativa y parámetros gráficos.

### 04 Perfil de ingreso

Disponibilidad de mínimo 10 horas semanales y posibilidad de acceder a internet. Dominio de las condiciones básicas relacionadas con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, chats, Messenger, procesadores de texto, hojas de cálculo, *software* para presentaciones, Internet, navegadores y otros sistemas y herramientas tecnológicas

### 05 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para resolver problemas simulados y reales; soportadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- El instructor - Tutor.
- El entorno.
- Las TIC.
- El trabajo colaborativo.