



# Ilustración de personajes en medios digitales

**Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA**

Nivel de formación: **complementario**

## 01 Presentación



**Código**  
52460002



**Horas**  
40



**Modalidad**  
Virtual

## 02 Justificación del programa

El programa de Ilustración de Personajes en Medios Digitales es fundamental debido al crecimiento constante de la industria gráfica y su integración con la tecnología. Gracias a la colaboración entre ANDIGRAF y CENIGRAF, se han identificado las necesidades formativas que abordan la informalidad histórica del sector, ofreciendo una educación más estructurada y relevante.

La ilustración de personajes abarca aplicaciones en medios impresos y digitales, desde cómics hasta videojuegos, lo que refleja la creciente demanda de profesionales capacitados. La evolución del *software* permite optimizar procesos creativos, facilitando el teletrabajo y la colaboración internacional.

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

Competencias técnicas o específicas	
Norma sectorial de la competencia laboral (NSCL)	Código NSCL
Diseñar gráficos de elementos para contenidos audiovisuales, de acuerdo con los conceptos creativos y narrativos.	291301079

## 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 necesarias para la formación virtual.

## 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.