**ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES.**

1. **PRESENTACIÓN**

|  |
| --- |
| **GUIÓN LITERARIO** |
|  |

* Nombre del programa: Ilustración de Personajes en Medios digitales.
* Código: 52460002
* Nivel de formación: curso.
* Total, horas: 40.
* Modalidad: Virtual.

1. **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.

1. **COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR**

**291301079.** Motivar ilustrar conceptos de acuerdo con la intención comunicativa y parámetros gráficos.

1. **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.

1. **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

1. **CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** | Hernán Mauricio  Rodríguez | Experto Temático | Regional Risaralda | 2017 |
| Juliana García  Cardona | Asesora Pedagógica | Regional Risaralda | 2017 |
| Andrés Felipe  Valencia Pimienta | Líder del equipo | Regional Risaralda | 2017 |
| Sandra Milena  Henao Melchor | Guionista del equipo de Adecuación Gráfica y  Didáctica. | Regional Risaralda | 2017 |

1. **CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** | Fabian Cuartas Donado | Evaluador Instruccional | Centro Para El Desarrollo Agroecológico Y Agroindustrial Sabanalarga - Regional Atlántico. | Agosto de 2024 | Se ajusta el contenido del documento a la versión actual, según diseño curricular y normas APA. |