



## Animación 3D

**Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA**  
Nivel de formación: **tecnólogo**

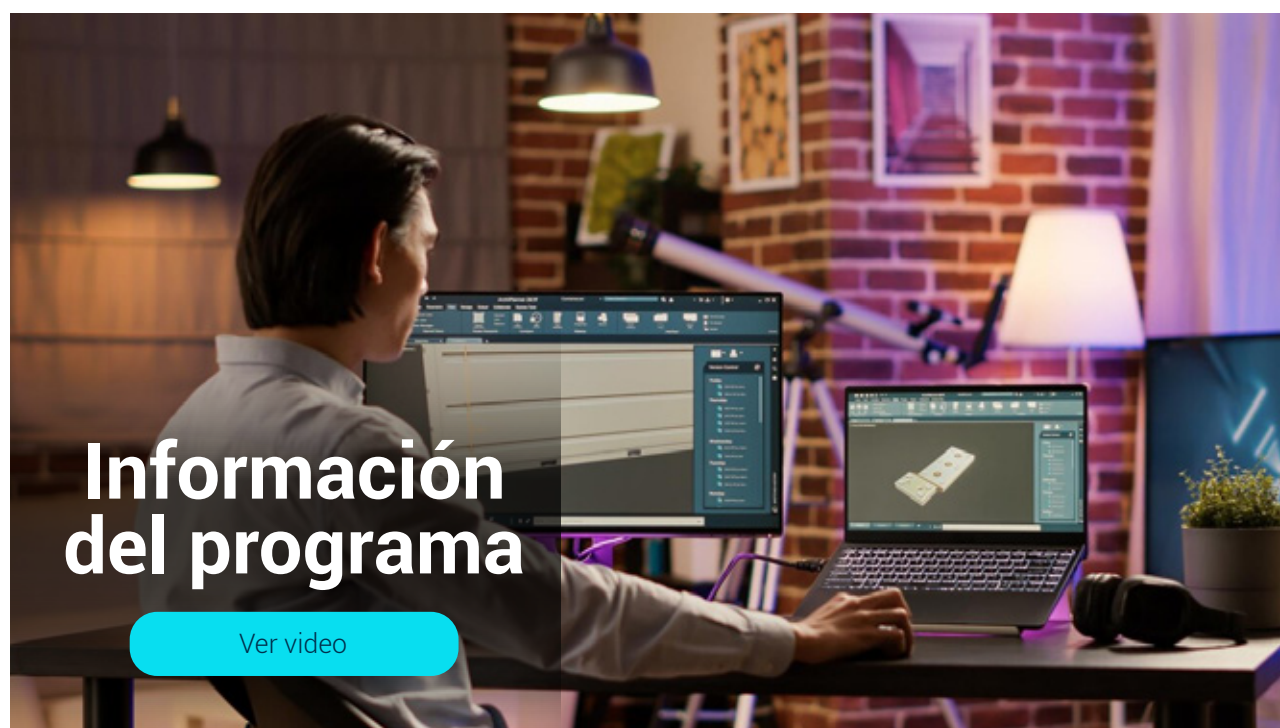
## 01 Presentación

Estudia Animación 3D y, como egresado SENA, crearás un guion cinematográfico, el *storyboard* y el arte conceptual de un proyecto audiovisual, al ejecutar procesos de producción 3D como: esculpir, modelar, texturizar, construir el *rig*, animar personajes, efectos visuales (VFX), iluminar y renderizar escenas; también, podrás componer, editar y entregar una pieza audiovisual con altos estándares de calidad, que te darán la oportunidad de entrar en el mercado laboral y mejorar tu experiencia profesional.

Este tecnólogo tendrá una duración de 27 meses 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)



### Información del programa

Ver video



**Código**  
524703



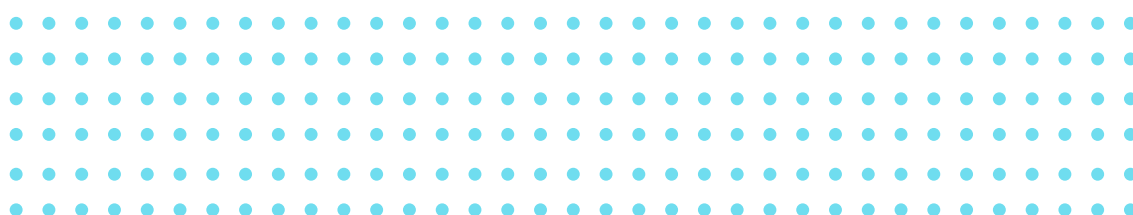
**Horas**  
3984



**Duración**  
27 meses



**Modalidad**  
Virtual



## 02 Justificación del programa

Teniendo en cuenta la Ley Naranja del Gobierno Nacional, la cual tiene como objeto desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas y de acuerdo con los datos del DANE, donde se evidencia un aumento del valor agregado por productos audiovisuales y de los ingresos por servicios de producción de películas y programas de televisión, estableciendo para el 2015 la contribución de las industrias creativas al PIB entre el 1,5 % y el 3 % (similar al sector minero).

El tecnólogo de formación titulada virtual en Animación 3D del SENA responde a la alta demanda por parte del sector productivo nacional e internacional de talento humano calificado en las áreas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). De igual manera, el programa ofrecido por el SENA cuenta con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores.

## 03 Competencias a desarrollar

- Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion.
- Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.
- Postproducir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos.
- Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño.
- Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
- Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.
- Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.
- Orientar investigación formativa según referentes técnicos.
- Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la Constitución Política y los convenios internacionales
- Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.
- Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.
- Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia



para las Lenguas.

- Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

## 04 Perfil de ingreso

- Nivel académico media académica, grado 11.
- Requiere certificación académica.
- No requiere formación para el trabajo y desarrollo humano.
- No requiere experiencia laboral.

## 05 Perfil de egreso

- El egresado está en capacidad de desarrollar productos audiovisuales animados por computador implementando técnicas 3D.
- El egresado está en capacidad de conformar empresas de tercerización de procesos de producción para proyectos audiovisuales.
- El egresado está en capacidad de conformar empresas de producción de animación para industrias del entretenimiento.
- El egresado es capaz de tomar decisiones y resolver problemas a través de ideas creativas e innovadoras.
- Dinamizador cultural en temas de animación e industrias del entretenimiento.
- El egresado tiene vocación de servicio a la sociedad y con una clara orientación ética en todas sus acciones.
- El egresado puede continuar su proceso de formación llegando a la profesionalización y proyectarse a llegar a ser un animador tradicional o digital.
- El egresado es flexible al cambio y capaz de actualizar sus competencias mediante el aprendizaje continuo.

## 06 Estrategia metodológica

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