



Animación Digital

+ Abberation, Particles, Glow, Depth of Field

01 Presentación

El programa **Tecnólogo Virtual en Animación Digital** ofrece a los aprendices la formación necesaria para realizar productos animados, haciendo uso de diferentes técnicas de animación en formato digital siguiendo y respondiendo a los estándares y necesidades del sector productivo de la industria del entretenimiento digital.

Al término de este programa, usted podrá desempeñarse de manera pertinente y competente en cualquiera de las fases de producción de un proyecto audiovisual que involucra técnicas de animación 2D, creando productos como; guion literario, *storyboard*, *animatic*, piezas de arte conceptual, personajes animados, *motion graphics*, efectos y procesos como animación, postproducción y edición.

Adicionalmente, podrá desarrollar una propuesta económica costeando las necesidades y pormenores de un proyecto animado.

El SENA es una entidad que se articula con el sector laboral, brindando así múltiples oportunidades a sus aprendices, desde el patrocinio, la vinculación laboral, el emprendimiento o la extensión de programas por medio de especializaciones presenciales/virtuales o cursos complementarios.

No dejes pasar esta oportunidad. ¡Inscríbete ya!

Información del programa

Clic para ver el video



Código
513601



horas
3984



Duración
27 meses



Modalidad
Virtual



02 Justificación del programa

El programa **Tecnólogo Virtual en Animación Digital**, se creó para brindar al sector productivo de la industria del entretenimiento Digital la posibilidad de incorporar personal cualificado y calificado en el proceso de producción de productos audiovisuales animados con altas capacidades creativas y profesionales, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así como también, para mejorar la competitividad y posicionamiento de esta industria.

El SENA es la única institución educativa que ofrece el programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, metodologías de aprendizaje innovadoras, acceso a tecnologías de última generación, estructurado sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidarios y emprendedores, 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, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.



03 Competencias a desarrollar

- Calcular costos de operación de acuerdo con métodos.
- Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.
- Elaborar el animatic según el *storyboard*.
- Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos.
- Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.
- 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. Inglés.
- 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.
- Capacidad de automotivación, autocontrol y autogestión. Actitud positiva, frente al entorno y la interacción social.
- Solucionador de problemas y resolutor de conflictos, receptivo o vocación a los procesos de servicios de tecnología
- No requiere formación para el trabajo y desarrollo humano.
- No requiere experiencia laboral.

05 Perfil de egreso

El egresado en animación digital tiene la capacidad de realizar productos animados, utilizando técnicas de animación en formato digital bajo procesos industrializados, creando productos como; producciones audiovisuales animadas, *motion graphics*, *assets* para videojuegos y procesos como; intercalador, animador principal, limpieza de curvas. Además, podrá desarrollar una propuesta económica costearo las necesidades y pormenores del proyecto.

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 dentro de la industria creativa; 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 quehacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- › Instructor - tutor
- › El entorno
- › Las TIC
- › El trabajo colaborativo

