



# Animación Digital

## 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!



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 resovedor 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 costeando 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