



Análisis y desarrollo de software

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

Nivel de formación: **Tecnólogo**

01 Presentación

Estudia Animación Digital y, como egresado SENA, realizarás productos animados, haciendo uso de diferentes técnicas de animación en formato digital siguiendo los estándares y necesidades del sector productivo de la industria del entretenimiento digital, de esta forma, podrás desempeñarte en cualquier fase de la producción de un proyecto audiovisual que involucra la creación de productos como guion literario, *storyboard*, *animatic*, piezas de arte conceptual, personajes animados, efectos y pertenecientes a procesos de pre, pro y posproducción y edición. Además realizarás propuestas económicas costeadando las necesidades y pormenores de un proyecto animado.

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



Código
228118



Horas
3.120



Duración
27 meses



Modalidad
Virtual



02 Justificación del programa

Los flujos de nuevas tecnologías llegan al país a un ritmo sin precedentes, haciendo que la demanda interna y las expectativas por nuevos productos y servicios se transformen con similar rapidez. De esta forma, la prospectiva de la industria TIC de los países menos desarrollados, debe partir de la ubicación de la oferta nacional en el eje definido por las tensiones entre el mercado global y el mercado local, que operan como dos polos frente al tema. Esto significa identificar los focos tecnológicos prioritarios tanto a escala nacional como internacional, a partir de las fortalezas y debilidades del sector, con el fin de establecer el mercado objetivo.

Teniendo en cuenta que estos evolucionan y se transforman continua y rápidamente, el talento humano en Colombia, formado en áreas de TI, se convierte en el determinante para afrontar los retos propuestos para el corto, mediano y largo plazo.

En el plano internacional, el interés por los servicios de las Industrias 4.0 de Colombia (BPO, *software*, salud, audiovisuales y contenidos digitales, comunicación gráfica y editorial), continúa ampliándose con ritmo acelerado. En 2018, estas exportaciones registraron US\$407,5 millones, con un incremento de 33 %. Al desagregar por sector, se destaca el liderazgo de las ventas de *software*, que aportaron US\$159,7 millones, seguido por BPO con US\$103,9 millones, audiovisuales y contenidos digitales con US\$82,8 millones, salud con US\$57,4 millones y comunicación gráfica y editorial con US\$3,5 millones.

El número de profesionales de tecnología que demandan las empresas colombianas, es mucho mayor que el de profesionales disponibles en el país, según datos del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). El déficit de profesionales en esa área será de casi 70 mil cerrando el 2019. Dadas las proyecciones, después de 2019 el problema de la escasez de talento humano formado en áreas de TI, seguirá creciendo y no puede resolverse fácilmente, por lo tanto, el Gobierno de Colombia debe adoptar medidas para superar este déficit.

Ante la necesidad existente y futura de formación de personal en tecnologías relacionadas con el sector de las TIC, se deben ofertar programas de formación para el fortalecimiento de capacidades en desarrollos a la medida, programación, algoritmos, bases de datos y redes (arquitectura cliente-servidor); integración aplicada de las áreas, *testing* con la adaptación del *software* a diferentes mercados y sectores, tecnologías de gestión y producción en la nube, tecnologías de seguridad digital o ciberseguridad, tecnologías de producción, gestión y manipulación de contenidos digitales sobre redes y plataformas virtuales, fijas, móviles y convergentes, *big data*, *blockchain*, IoT, *machine learning*, metodologías de desarrollo de *software*, generación, producción y explotación de *software* en la nube, así como reforzar conocimiento en áreas como administración de proyectos y fortalecer las habilidades blandas en áreas como la comunicación, trabajo en equipo, interacción con clientes e inglés de negocios.

Estos campos requeridos de formación, están siendo demandados por el sector productivo y generan oportunidades potenciales de desempeño para las personas, derivando en los factores que se tienen en cuenta para la generación de diseños curriculares relacionados con las tecnologías del sector TIC y la red de conocimiento en Informática, diseño y desarrollo de *software*, como apoyo al crecimiento del mismo.

El SENA ofrece el programa de formación Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores, metodologías y plataformas para el desarrollo de *software* de calidad, con 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.

03 Competencias a desarrollar

220201501 - Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.

220601501 - Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.

220501098 - Controlar la calidad del servicio de *software* de acuerdo con los estándares técnicos.

220501096 - Desarrollar la solución de *software* de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.

240201524 - Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.

220501095 - Diseñar la solución de *software* de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.

210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

220501092 - Establecer requisitos de la solución de *software* de acuerdo con estándares y procedimiento técnico.

220501094 - Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa.

220501093 - Evaluar requisitos de la solución de *software* de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.

230101507 - Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

220501097 - Implementar la solución de *software* de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia.

240202501 - 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.

240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos.

240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

240201530 - Resultado de aprendizaje de la inducción.

999999999 - Resultados de aprendizaje etapa práctica.

220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

04 Perfil de ingreso

La edad mínima definida para el ingreso al programa es de 14 años, el nivel académico requerido es grado 11, requiere certificación académica y debe presentar el resultado de la prueba o examen de estado de la educación media.

05 Perfil de egreso

Podrá desempeñarse desarrollando soluciones de *software* a través de contratos de prestación de servicios en empresas públicas o privadas en el sector TI. De igual forma, puede participar como analista, diseñador y programador de *software* en proyectos específicos, de acuerdo con la necesidad del servicio.

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.