



Patronaje Digital de Billetera

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA
Nivel de formación: Complementaria

01 Presentación

Bienvenido al programa de **Patronaje Digital de Billetera**.

En este programa de formación complementarás tus conocimientos en el diseño técnico y desarrollo de moldes digitales para tarjeteros y billeteras de hombre y dama. Aprenderás a interpretar referencias, definir medidas, crear patrones digitales con precisión, aplicar tolerancias y optimizar moldes utilizando software especializado. Además, desarrollarás habilidades en dibujo técnico digital, modelado y documentación técnica aplicadas a la marroquinería, integrando criterios de funcionalidad, estética y viabilidad productiva.

Como egresado SENA, estarás en capacidad de desempeñarte en talleres artesanales, unidades productivas, empresas del sector marroquino y organizaciones orientadas al diseño y fabricación de artículos de cuero. Podrás implementar procesos de patronaje digital, contribuir a la modernización de la producción, optimizar el uso de materiales y garantizar la precisión en la elaboración de moldes, fortaleciendo la competitividad del sector con enfoque en innovación y transformación digital.

Este programa tendrá una duración de **40 horas** y se impartirá en **modalidad 100 % virtual**. Para acceder, 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!



Código
52450487



Horas
48



Modalidad
Virtual

02 Justificación del programa

El sector marroquintero colombiano ha mostrado un crecimiento constante impulsado por la demanda de productos de alta calidad, diseño funcional y valor agregado. Dentro de esta cadena de valor, los artículos de pequeña marroquinería como las billeteras representan una categoría con gran dinamismo tanto en el mercado nacional como en el internacional, impulsada por marcas locales, diseñadores independientes y empresas con proyección exportadora. En este contexto, el desarrollo de moldes digitales para billeteras se convierte en una competencia clave para responder a los requerimientos técnicos, de diseño y de producción eficiente exigidos por el mercado actual.

La industria del cuero, calzado y marroquinería, representada por gremios como ACICAM (Asociación Colombiana de Industriales del Calzado, el Cuero y sus Manufacturas), ha destacado la necesidad de fortalecer las capacidades del talento humano en áreas como el diseño asistido por computador (CAD), la ingeniería del producto, el patronaje digital y la innovación en productos de marroquinería. Estos aspectos son fundamentales para aumentar la productividad, mejorar los estándares de calidad y potenciar la diferenciación en mercados competitivos.

Este programa se alinea con las tendencias globales de transformación digital en los procesos de diseño y desarrollo de productos, permitiendo a los aprendices adquirir habilidades para realizar patrones digitales con herramientas de diseño vectorial, facilitando la precisión, reproducción y adaptación de moldes de forma ágil y estandarizada. A su vez, permite disminuir errores en el proceso de patronaje manual, ahorrar materiales, acortar tiempos de desarrollo y generar documentación técnica útil para procesos de fabricación artesanal e industrial.

03 Competencia a desarrollar

291501081 – Modelar marroquinería digital de acuerdo con herramientas informáticas y especificaciones técnicas de diseño

04 Perfil de ingreso

Se requiere que el aprendiz AVA tenga dominio de elementos básicos en el manejo de herramientas informáticas y de comunicación como: correo electrónico, chats, procesadores de texto, *software* para presentaciones, navegadores de internet y otros sistemas y herramientas tecnológicas necesarias para la formación virtual.

05 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.