



SENASoft
VALLE DEL CAUCA 2017



Bienestar
al aprendiz

CENTRO DE TECNOLOGÍAS AGROINDUSTRIALES
SENA REGIONAL VALLE

**Red de Conocimiento en Informática, Diseño y Desarrollo de
Software**

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Marzo de 2017

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	2
JUSTIFICACIÓN.....	2
OBJETIVOS.....	2
DIRIGIDO A.....	3
REQUISITOS.....	3
FICHA TÉCNICA.....	4
ANIMACIÓN 3D	4
MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.....	6
CONTROL DE DOCUMENTO.....	8

INTRODUCCIÓN

Los lineamientos técnicos que se presentan en este documento, permiten a instructores, aprendices competidores, jurados y responsables de las pruebas, conocer los requerimientos de la competencia SENASoft Valle 2017 en la categoría de animación 3D. Estos lineamientos permitirán orientar de una forma mucho más clara todos los objetivos propuestos para su participación independiente a su rol dentro de la institución.

JUSTIFICACIÓN

El tecnólogo en animación 3D como programa de formación del SENA hace parte de las categorías de la estrategia SENASoft. En esta, los aprendices participantes aplican todas sus habilidades, destrezas y conocimientos técnicos adquiridos en la formación.

OBJETIVOS

Definir los requisitos de carácter técnico que regirán la ejecución de la prueba de la categoría animación 3D según los criterios y contenidos propios del programa de formación Tecnólogo en Animación 3D, los cuales deben ser interpretados e identificados por todos los actores involucrados en la competencia logrando así, un buen desarrollo de la misma.

Estimular a los aprendices a demostrar sus habilidades, a trabajar en equipo y realizar una transferencia de conocimiento en la realización de un producto 3D.

DIRIGIDO A

Instructores líderes SENASOFT en cada centro de formación, aprendices participantes y evaluadores.

REQUISITOS

- a. La participación es en parejas.
- b. Un centro sólo podrá inscribir una pareja.
- c. No podrán participar:
 - Egresados del SENA.
 - Aprendices de programas de formación titulada o complementaria de formación virtual.
 - Aprendices que hayan participado en eventos anteriores de SENASoft
 - Aprendices que hayan participado o que actualmente hagan parte del evento WORLDSKILLS.
 - Aprendices que sean o hayan sido Instructores SENA.
 - Aprendices de formación titulada de nivel especialización tecnológica.
 - Aprendices que tengan título universitario a nivel de tecnología o superior en cualquier área de formación.
- d. Los aprendices participantes deberán portar el carné que lo identifica como aprendiz SENA, la escarapela que lo acredita como participante, el carné de beneficiario del servicio de salud y su respectivo uniforme o la camiseta del evento.
- e. Los equipos o elementos necesarios que se requieran para la prueba (incluyendo librerías externas) deberán ser asignados al inicio de la competencia por el líder técnico de la categoría. No se permitirán ingresos posteriores.
- f. Antes de iniciar la prueba, el jurado verificará que la pareja participante no ingrese:
 - Material que constituya ventaja para la realización de la prueba sobre los demás competidores
 - Material dañino para el hardware, software o personas.
- g. El jurado revisará el contenido del computador, y podrá solicitar la desinstalación o borrado de material en cumplimiento de lo dispuesto en el inciso f.
- h. Si se encuentra algún material considerado en el punto f se procederá a formatear el o los equipos donde se encuentre, la pareja de participantes será sancionada restándole el 30% del puntaje que logre en la prueba del día. El líder nacional SENASoft presentará al subdirector del centro organizador el informe respectivo aportando las evidencias del caso, a su vez el subdirector del centro organizador deberá notificar al subdirector del centro origen de aprendices sancionados.

- i. A la competencia no se permite el ingreso de personas en estado de embriaguez o bajo el efecto de sustancias que impidan un normal desempeño.
- j. Terminada la prueba, no se admitirán correcciones ni modificaciones. Los resultados serán evaluados en el computador objeto del desarrollo de la prueba. En caso de requerirlo, el jurado de la prueba podrá exigir la presencia de la pareja participante, al momento de hacer la evaluación.
- k. Al terminar cada prueba, el computador quedará en custodia del jurado, para su posterior evaluación.
- l. El ingreso de los participantes se habilitará 15 minutos previos al inicio de la prueba. Una vez iniciada la prueba según los horarios establecidos en el cronograma del evento se permitirá el acceso a los participantes so pena de recibir una sanción equivalente a la pérdida del 30% del puntaje de la prueba del día respectivo.
- m. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la Regional Valle y solo podrán ser retirados una vez culminada la prueba en el espacio dispuesto para tal fin según el cronograma del evento.
- n. Cada equipo participante deberá traer, 02 computadores portátiles del centro de formación origen. Dichos portátiles deberán tener instalado el software descrito en el ítem materiales, equipos y herramientas. Este equipo debe ser revisado por el comité dispuesto para tal fin.
- o. Todas las herramientas y elementos que se usen en la competencia deben pertenecer al inventario SENA y deben estar debidamente marcados con el nombre del centro y la categoría.
- p. Todos los equipos que se utilicen en la competencia deben estar con privilegios de administrador y sin contraseñas.
- q. Los editores de código definidos no deben tener instalados ningún tipo de plugin o snippets (el equipo técnico de la categoría realizará la respectiva revisión).
- r. Si se comprueba que hay fraude en unas de las diferentes competencias se sanciona el equipo de participantes con la pérdida de todos los puntos de ese día de la competencia.

FICHA TÉCNICA

ANIMACIÓN 3D

OBJETIVO

Cada pareja participante debe desarrollar un producto Animado 3D que genere una solución a un problema del post conflicto durante los tres días de la prueba según las competencias laborales establecidas en el programa de formación del Tecnólogo Animación 3D y a los lineamientos establecidos para esta categoría.

ACTIVIDADES

JORNADA	TEMAS A CONSIDERAR	COMPETENCIAS RELACIONADAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Día 1	<i>Preproducción</i> -Idea -Guion gráfico -Modelado	Modelar los elementos que hacen parte de la imagen de acuerdo con las necesidades del cliente.	Elabora el story board según conceptos definidos. Elabora los objetos requeridos para la escena, según los requerimientos del proyecto.
Día 2	<i>Producción</i> -Rig -Cámaras - Texturas - Iluminación - Render	Establecer las relaciones de los elementos de acuerdo con las especificaciones del proyecto. Generar el render de acuerdo con el impacto visual a lograr.	Construye la animación de los elementos que componen la escena definidos en elStory board. Aplica texturas y materiales en los modelos en 3d con de acuerdo con los parámetros definidos por el story board. Ilumina la escena según el impacto visual definido en el story board.
Día 3	<i>Post-Producción</i> - Render - Composición - Edición Video y Audio - Exportación	Realizar la post-producción para generar la animación final de Acuerdo con las especificaciones del proyecto.	Ajusta la escena para lograr la apariencia visual propuesta en el story board. Entrega el producto final con imágenes ajustadas de acuerdo con las condiciones definidas en el proyecto.

MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.

ÍTEM	ELEMENTO	IMAGEN	CANTIDAD	OBSERVACIONES
1	Equipo de escritorio o portátil	 	2	<p>Cada pareja participante debe contar con dos (2) equipos de trabajo con los programas licenciados por el SENA</p> <p>Computador con los requerimientos mínimos para trabajar con software de producción 3D y video.</p> <p>Win7+ o OS X 10+ Procesador Multi core de 64-bit Intel o AMD 8GB+ de RAM Tarjeta Gráfica</p>
2	Tabla Digitalizadora		2	Este es un elemento opcional.
3	Audífonos		2	Este es un elemento opcional.
4	Software 3D Autodesk Maya Autodesk 3DsMax Blender		2	Cada software debe estar instalado en cada equipo uno de los equipos. Versión 2014 o superior

5	Motor de render		2	Este es un elemento opcional.
6	Software de diseño gráfico y edición de video y audio. Suite Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Pro, Audition, etc.		2	Cada software debe estar instalado en cada equipo uno de los equipos.
7	Papel		1	Cada grupo participante debe traer los elementos necesarios para realizar un storyboard. Puede realizarse de manera digital.
8	Lápiz		1	Cada grupo participante debe traer los elementos necesarios para realizar un storyboard. Puede realizarse de manera digital.
9	Sacapuntas		1	Cada grupo participante debe traer los elementos necesarios para realizar un storyboard. Puede realizarse de manera digital.
10	Borrador		1	Cada grupo participante debe traer los elementos necesarios para realizar un storyboard. Puede realizarse de manera digital.

CONTROL DE DOCUMENTO

Actividad	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Redacción	Andrés Agudelo	Instructor Líder	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Marzo de 2017
Revisión	José Gabriel Garavito Aponte	Instructor Líder Nacional	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Marzo de 2017