GC-F-004v.09

Integración de Contenidos Digitales

Justificación

Se busca construir autonomía en el aprendizaje, garantizando la calidad de la formación a través de competencias, proyectos y técnicas didácticas activas que promueven la resolución de problemas reales y simulados. Todo esto se apoya en el uso de TIC y en ambientes abiertos y pluritecnológicos que recrean el contexto productivo y conectan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de sus competencias.

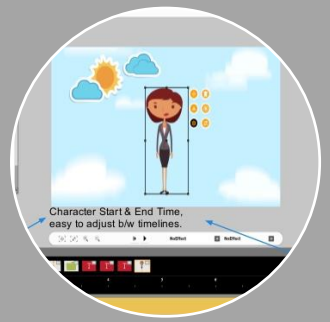
Competencias Técnicas

INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL.





ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.



EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN.



REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.



CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

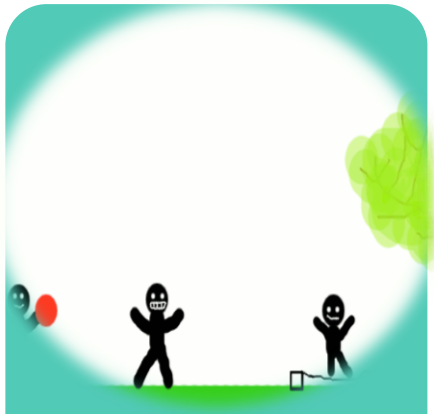
Competencias Técnicas

ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL





COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.



CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.



INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.



- VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

Competencias Transversales

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

GESTIONAR PROCESOS PROPIOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL DE ACUERDO CON EL PERFIL PERSONAL Y LOS REQUERIMIENTOS DE LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.

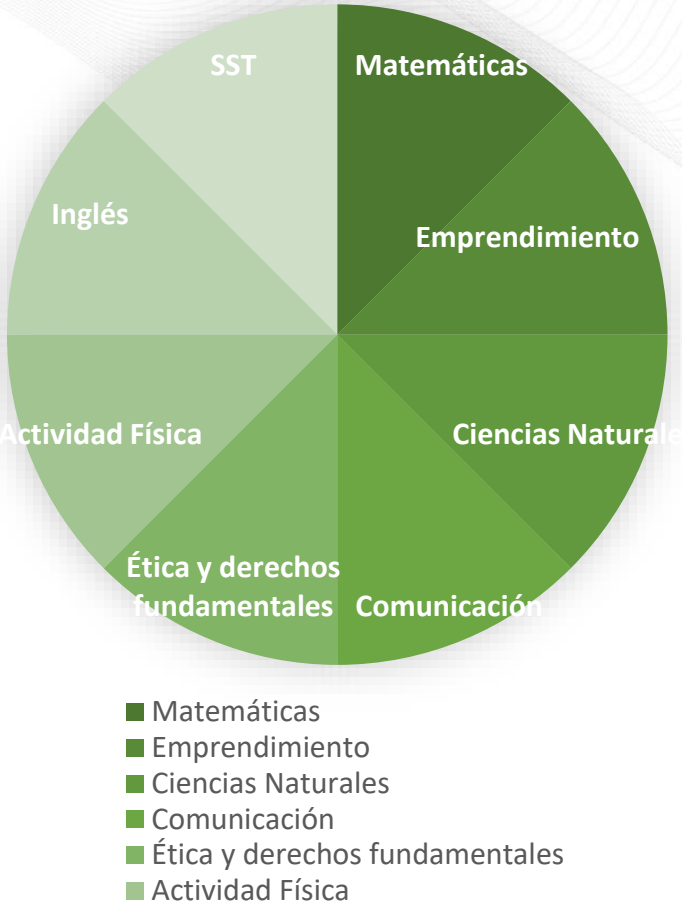
EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DEL TRABAJO EN EL MARCO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y LOS CONVENIOS INTERNACIONALES.

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

ENRIQUE LOW MURTRA-INTERACTUAR EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL DE ACUERDO CON PRINCIPIOS ÉTICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ.

RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA
EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.

APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.



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.

Perfil Ocupacional

Graficadores de Imágenes Computarizadas



El egresado podrá desempeñarse en cualquier tipo de empresa del sector productivo y/o de servicios como: integrador de contenidos digitales, editor de imagen, audio y video, Motion Graphics.

Se desempeñará en empresas de tecnología, en el sector publico o en general en empresas del sector productivo. Igualmente, estará en capacidad de ofertar de manera independiente, servicios en integración de contenidos digitales.

El egresado podrá involucrarse en proyectos de investigación aplicada e investigación tecnológica.

Duración del Técnico durante la Articulación con la IE

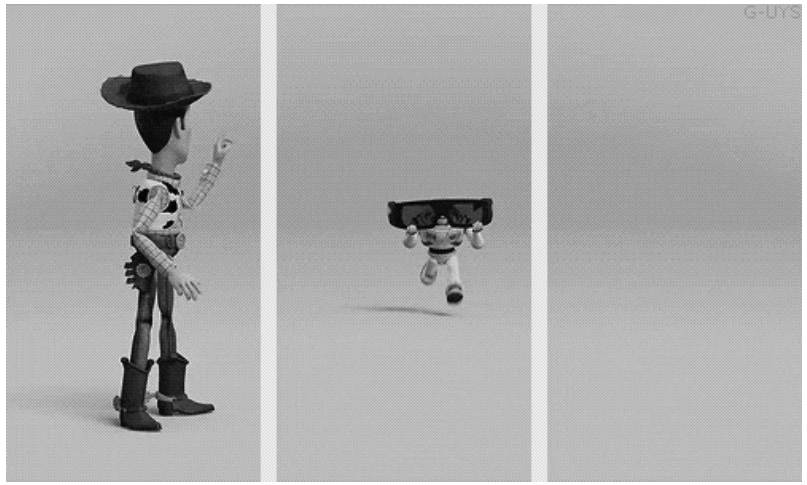
Etapa lectiva o teórica:	**6 meses (desde inicio de año hasta finales de junio)+ durante la práctica.**
Etapa productiva o práctica:	**18 meses (desde julio de grado décimo hasta octubre de grado once).**

Aspectos relevantes…

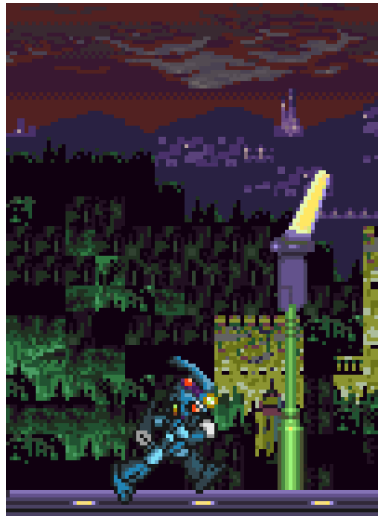
- ✓ 1344 Horas Etapa Lectiva entre 10º y 11
- ✓ 864 horas de etapa practica entre 10º y 11
- ✓ Ambiente de Formación en la I.E.
- ✓ Formación en contra jornada académica
- ✓ Formaciones Transversales por parte de la I.E
- ✓ Docente Homologo para I.E Académicas
- ✓ Docente Técnico para I.E Técnicas
- ✓ Seguimiento Etapa Practica



Cadena de Formación



Animación 3D



Desarrollo de Videojuegos

Producción Multimedia

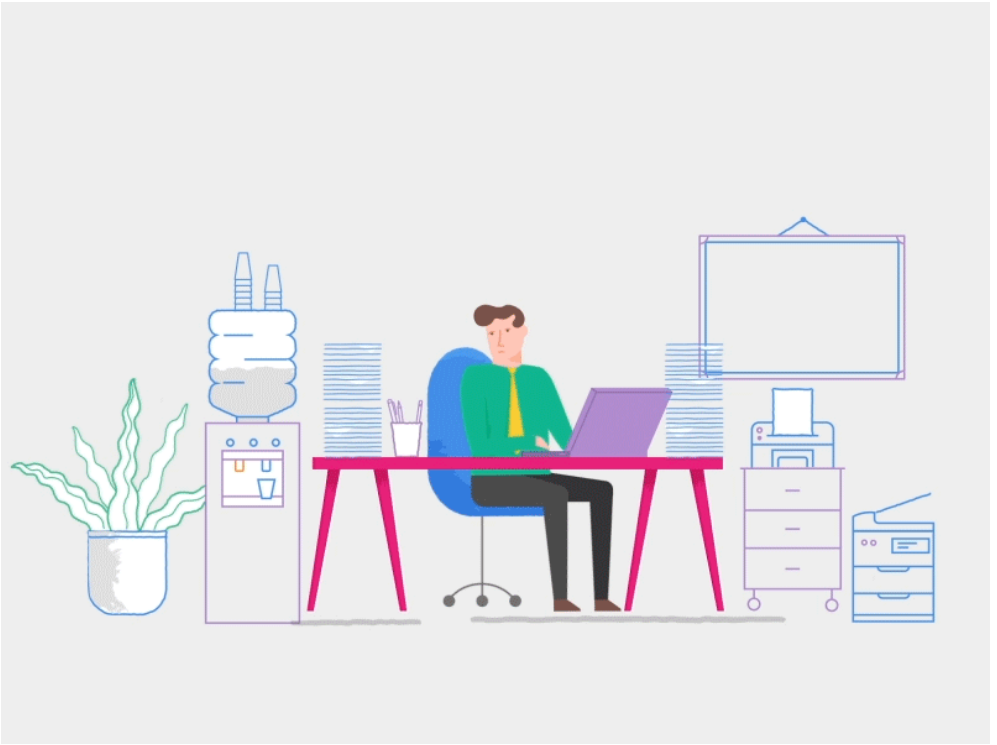


Animación Digital

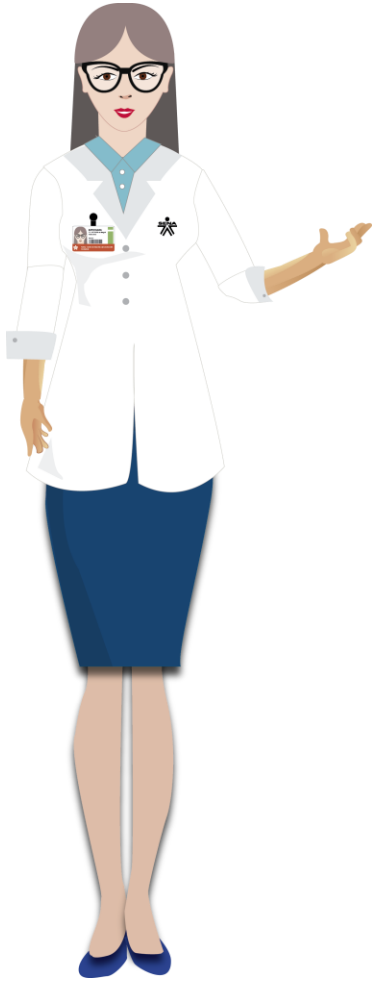


Etapa Productiva

Opción 1	• Contrato de Aprendizaje
Opción 2	• Vinculo Laboral
Opción 3	• Pasantías
Opción 4	• Proyecto Productivo
Opción 5	• Apoyo a unidad productiva familiar
Opción 6	• Monitorias



Convenios Interinstitucionales



UNAD (Universidad Nacional Abierta y a Distancia)

INGENIERIA DE SISTEMAS Total Créditos: 167		
Programa SENA	**Créditos Homologados**	**Créditos pendientes por Cursar**
Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información	92	75
Tecnología en Administración del Ensamble y Mantenimiento de Computadores y Redes.	65	102
Tecnología en Desarrollo de Videojuegos.	31	136
Tecnología en Mantenimiento de Equipos de Cómputo.	33	134
Diseño e Instalación de Cableado Estructurado.	33	134
Tecnología Producción de Multimedia.	24	143
Tecnología en Animación Digital.	19	148
Tecnología en Gestión de Redes de Datos.	28	139
Tecnología En Animación 3D.	22	145
Tecnología en Diseño e integración de Automatismo Mecatrónicas	33	134


10

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 01 8000 910270
Línea de atención al empresario: 01 8000 910682

@SENAComunica

www.sena.edu.co