Modelo de Mejora Continua	LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

DISEÑO DE ACCIONES DE FORMACION COMPLEMENTARIA

CÓDIGO:	DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA
52410386	TECNICAS PARA EL DISEÑO Y LA CREACION DE PERSONAJES
VERSIÓN: 1	SECTOR DEL PROGRAMA: INDUSTRIA
Vigencia del Programa	Fecha inicio Programa: 26/08/2013 Fecha Fin Programa: El programa aún se encuentra vigente
DURACIÓN MÁXIMA	40 horas
JUSTIFICACIÓN:	La industria de la animación, el cine, la televisión, la historieta y los medios interactivos, tanto online como offline, demandan cada vez personal capacitado en el diseño y la creación de personajes dinámicos, creativos e innovadores que apoyen sus contenidos y complementen sus producciones. En las últimas décadas, las ciudades y regiones del mundo han aumentado su dependencia por la tecnología digital como resultado de las transformaciones tecnológicas y como respuesta a las crecientes necesidades sociales de satisfacer nuevas formas de consumo y de reducir costos en la cadena de producción de la industria de animación digital y de videojuegos (ADVJ). A su vez, la industria en el ámbito mundial ha generado nichos de especialización productiva, que le ha permitido a los países aprovechar sus capacidades productivas para ingresar a este mercado, que hoy mueve más de US$ 35.000 millones en el caso de la animación digital, y que se percibe como una de las industrias de alto crecimiento para los próximos años. Los nuevos sistemas de producción y de organización de la industria, son importantes en la medida que se convierten en oportunidades para su desarrollo en los países que están empezando a construir una industria con proyección internacional, como es el caso de Colombia. Este programa dará al aprendiz las bases técnicas y conceptuales necesarias para el desarrollo de personajes de calidad, con un trasfondo y un objetivo de comunicación claro y un lenguaje visual efectivo para los diferentes escenarios de participación.
REQUISITOS DE INGRESO:	-Cumplir con el trámite de selección definido por el Centro Edad mínima 14 años.
ESTRATEGIA METODOLÓGICA:	La formación se apoyará en las siguientes estrategias metodológicas: Formación en el Aula-taller, trabajo en equipo, encuentros de socialización, presentaciones de temas técnicos y conversatorios. Realización de personajes para garantizar un aprendizaje en ambientes reales de trabajo. Simultáneamente, estos escenarios de simulación de ambientes productivos propician los adecuados estímulos para el desarrollo de las competencias básicas, actitudes y valores que como profesional y ser humano necesita en su desempeño. De la misma forma, permanentemente se estimula la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados que logra, vinculándolo sobre la responsabilidad de su aprendizaje. Adicionalmente se vinculan activamente dentro del proceso de aprendizaje las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

El instructor - Tutor
El entorno
Las TIC
El trabajo
El trabajo colaborativo

COMPETENCIA	
CÓDIGO:	DENOMINACIÓN
291301066	ILUSTRAR CONCEPTOS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL CLIENTE Y LAS CONDICIONES DEL MERCADO.

ELEMENTO(S) DE LA COMPETENCIA
DENOMINACIÓN
Conceptualizar y producir la ilustración a partir de la aprobación del cliente.

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN

DIBUJAR PROPUESTAS DE PERSONAJES QUE CUMPLAN LOS PARÁMETROS Y CARACTERÍSTICAS

3. CONOCIMIENTOS

3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

DISEÑO DE PERSONAJES: RESEÑA DE LOS DIFERENTES DISEÑOS DE PERSONAJES QUE HAN INFLUIDO EL MERCADO NACIONAL E INTERNACIONAL, LOS DIFERENTES TIPOS Y GÉNEROS DE PERSONAJES CON SUS RESPECTIVAS CARACTERÍSTICAS Y EL ROL QUE HA TENIDO EL ILUSTRADOR EN LOS DIFERENTES SEGMENTOS DE LA INDUSTRIA.
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: TÉCNICAS PARA PARAMETRIZAR Y PUNTUALIZAR LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS/VISUALES PARA LA CARACTERIZACIÓN DE UN PERSONAJE.
BOCETACIÓN: TÉCNICAS DE BOCETACIÓN.
ILUSTRACIÓN: TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN. MANEJO DE SUSTRATOS Y MATERIALES PARA ILUSTRACIÓN.
FIGURAS NARRATIVAS: DEFINICIÓN, TIPOS Y TÉCNICAS DE CREACIÓN DE PERSONAJE DENTRO DE UNA NARRACIÓN LITERARIA.
ANATOMÍA: TÉCNICAS DE DISEÑO DE PERSONAJES ANATÓMICAMENTE FUNCIONALES. MOVIMIENTO, ESTRUCTURA Y FUNCIONALIDAD.

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

IDENTIFICAR LOS DIFERENTES TIPOS DE ILUSTRACIÓN REFERENTES A LA CREACIÓN DE PERSONAJES SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE Y EL GUIÓN LITERARIO.
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA DEL GUIÓN LITERARIO PARA CREAR Y DISEÑAR PERSONAJES PARA UN PROYECTO.
ELABORAR BOCETOS QUE MUESTREN AL CLIENTE LA INFORMACIÓN VISUAL NECESARIA PARA SU APROBACIÓN Y POSTERIOR REALIZACIÓN DEL PERSONAJE.
MANEJAR LAS TÉCNICAS BÁSICAS DE ILUSTRACIÓN PARA LA VISUALIZACIÓN DE PERSONAJES.
IDENTIFICAR LA FUNCIONALIDAD ANATÓMICA EN UN PERSONAJE PARA PRODUCCIÓN.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RECONOCE LOS DIFERENTES ESTILOS Y TÉCNICAS PARA EL DISEÑO Y LA CREACIÓN DE PERSONAJES.
RECOLECTA LA INFORMACIÓN REQUERIDA PARA LA CONCEPTUALIZACIÓN Y DESARROLLO DE UN PERSONAJE EN UN FORMATO DE CARACTERIZACIÓN, ATENDIENDO LAS NECESIDADES Y PARÁMETROS QUE REQUIERE EL CLIENTE Y EL GUIÓN LITERARIO.
APLICA PRINCIPIOS ANATÓMICOS PARA LA VISUALIZACIÓN DE PERSONAJES ACORDES A LOS REQUERIMIENTOS REGISTRADOS EN EL FORMATO DE CARACTERIZACIÓN..
ELABORA LA ILUSTRACIÓN DE UN PERSONAJE SEGÚN EL REQUERIMIENTO SOLICITADO POR EL CLIENTE Y EL GUIÓN LITERARIO.

5. PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos	PROFESIONAL O TECNÓLOGO CON ESTUDIOS DE PREGRADO EN DISEÑO GRÁFICO, ARTES PLÁSTICAS, PUBLICISTA, ILUSTRADOR.
Competencias mínimas	ESTAR CERTIFICADO EN ESTRATEGIAS METODOLOGÍAS PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y EN ESTRATEGIAS PARA LA ORIENTACIÓN DE PROCESOS DE FORMACIÓN EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE.
Experiencia laboral y/o especialización	DOS (2) AÑOS DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA DE DISEÑO, ILUSTRACIÓN, PUBLICIDAD Y SEIS MESES DE EXPERIENCIA DOCENTE.

CONTROL DEL DOCUMENTO

	NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA / RED	FECHA
Responsable del diseño	PEDRO ELIAS RIAÑO SANABRIA	EQUIPO DE DISEÑO CURRICULAR	CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	01/08/2013
Responsable del diseño	VIVIAN ROCIO MURCIA ACEVEDO	APROBAR ANALISIS	CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	20/08/2013
Responsable del diseño	MARTHA ELENA PERILLA SUAREZ	EQUIPO DE DISEÑO CURRICULAR	CENTRO DE BIOTECNOLOGIA AGROPECUARIA. REGIONAL CUNDINAMARCA	21/08/2013

Responsable del diseño	VIVIAN ROCIO MURCIA ACEVEDO	ACTIVAR PROGRAMA	CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	26/08/2013
Aprobación	VIVIAN ROCIO MURCIA ACEVEDO		CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	26/08/2013