PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2517319**	**Código del Programa SOFIA:**	**524703**	**Versión del Programa:**	**1**	**Fichas asociadas:**	**98**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO INDUSTRIAL DEL DISEÑO Y LA MANUFACTURA	**1.2 Regional:**	REGIONAL SANTANDER
1.3 Nombre del proyecto:	PRODUCCION DE CONTENIDOS DIGITALES 3D PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS EN EL SECTOR PRODUCTIVO		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	ANIMACION 3D.		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	27		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	SENA, empresarios, sector educativo, entidades del gobierno.		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Animación, producción, post producción, narrativa audiovisual, crossmedia, transmedia, personaje 3D, animación 3D, videojuegos, comercial, audiovisual, assets, props, interactivo		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	65	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	64
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	1

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

La industria de la producción de contenidos digitales, según el MINTIC desde el 2016, se proyecta en exportaciones por encima de los USD $50 Millones y aportan aproximadamente el 3.1% del PIB. De acuerdo con el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en el mapeo nacional y regional de la industria de aplicaciones y contenidos digitales en Colombia, realizado por el MINTIC se identificó que:

1. Más de la mitad de las empresas coinciden en que uno de los retos que impacta su desarrollo es la falta de capital humano.
2. Menos de la mitad de las empresas de aplicaciones y contenidos digitales cuenta con fuentes de financiación, pero el 100% las requiere.
3. El mercado local de aplicaciones y contenidos digitales es limitado, casi el 65% de las empresas tienen relaciones con clientes en el extranjero.

4. El 70% de las empresas del mercado de aplicaciones y contenidos digitales cuenta con un promedio de 20 empleados lo que dificulta desarrollar proyectos a gran escala.
De acuerdo con el panorama anterior se hace necesario fortalecer el sector de la producción de contenidos digitales con profesionales capacitados para el desarrollo de productos innovadores y competitivos que den respuesta efectiva a la realidad y reto del mercado nacional e internacional.

¿CÓMO PRODUCIR CONTENIDOS DIGITALES 3D QUE IMPACTEN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS DEL SECTOR PRODUCTIVO?

2.2 Justificación del proyecto

El mercado de la comunicación digital, conlleva reforzar la implementación de medios digitales (web, dispositivos móviles, video, juegos, aplicaciones interactivas) dentro de los procesos de comunicación de las empresas con soluciones que además de comunicar, resuelvan problemáticas de mercado e innovación , y que agreguen valor competitivo a la industria de contenidos digitales.Por lo tanto, se requiere de profesionales tecnológicos, que construyan estas soluciones.

La tecnología en Animación 3D, brinda al sector productivo la posibilidad de incorporar, en los procesos y relaciones con sus clientes, contenidos claros y precisos, diseñados por tecnólogos con las competencias requeridas para la resolución de problemáticas propias del entorno tecnológico.

2.3 Objetivo general

Desarrollar contenidos digitales 3D para los diferentes sectores productivos de acuerdo con los requerimientos del mercado y en tecnologías apropiadas.

2.4 Objetivos específicos

1-Elaborar la preproduccion para el desarrollo de productos digitales en 3D (storyboard, guiones, arte conceptual, hoja de modelos, animatic, presupuestos).

2-Producir los elementos en 3D según los requerimientos identificados en la pre-producción.

3-Desarrollar muestra audiovisual de proyectos de animación de corta duración enfocados en las necesidades de la industria.

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Con la ejecución de este proyecto se van a ver beneficiadas todas aquellas empresas interesadas en generar aplicaciones interactivas con fines comunicativos, educativos y comerciales, generando así un diferencial competitivo dentro de sus respectivos sectores.

2.5.2 Impacto

Social:	Favorece los procesos comunicativos de los diferentes actores sociales en distintos contextos, utilizando los medios audiovisuales como plataforma de informacion.
Económico:	Disminución de costos en los procesos de capacitación, información, mercadeo, atención al cliente, soporte técnico y demás.
Ambiental:	Disminución de consumo de material impreso y copia dura.
Tecnológico:	Generacción de posibilidades de innovación en el uso y aprovechamiento de las TICS

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

1-No cumplir con la agenda programada para completar el proyecto/ Se plantea en caso de su ocurrencia reducir el volumen o duración de los productos sin afectar el contenido.

2-No cumplir con la agenda programada para completar el proyecto/ Se plantea en caso de su ocurrencia reducir el volumen o duración de los productos sin afectar el contenido.

3-No disponer de recursos técnicos frente a los requerimientos de la solución propuesta/ Utilizar los recursos que brinda el MINTIC a través del vivelab

2.5.4. Productos o resultados del proyecto
1. Story board, guion,concept art, análisis de costos y presupuestos, plan de rodaje de comercial 2. Comercial de producto entre 10 y 20 Segundos 3. Personaje animado en acting de 30 segundos 4. Recorrido arquitectónico de proyectos en el area de la construcción 5. Base documental de la línea de producción para el desarrollo de contenidos digitales 3D.

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ACTUAR	DESARROLLAR LA POSTPRODUCCION INTEGRANDO IMAGEN, SONIDO Y EFECTOS ESPECIALES	568948 - EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.	220501085 - Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
ACTUAR	DESARROLLAR LA POSTPRODUCCION INTEGRANDO IMAGEN, SONIDO Y EFECTOS ESPECIALES	568949 - CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.	220501085 - Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

ACTUAR	DESARROLLAR LA POSTPRODUCCION INTEGRANDO IMAGEN, SONIDO Y EFECTOS ESPECIALES	568950 - EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.	220501085 - Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
ACTUAR	DESARROLLAR LA POSTPRODUCCION INTEGRANDO IMAGEN, SONIDO Y EFECTOS ESPECIALES	568951 - GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.	220501085 - Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
ETAPA PRODUCTIVA	APLICAR LOS CONOCIMIENTOS EN CONTEXTOS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO	567340 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568883 - PRESENTAR UN PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD EN SU QUEHACER LABORAL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS DESDE SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.	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
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568940 - PRACTICAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA APLICACIÓN DE FUNDAMENTOS DE NUTRICIÓN E HIGIENE.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568941 - DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568942 - IMPLEMENTAR UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FUNCIÓN	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568943 - EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
HACER	APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568954 - MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.	220501083 - Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
HACER	CONSTRUIR LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS DE LAS ANIMACIONES	568880 - DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES.	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

HACER	CONSTRUIR LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS DE LAS ANIMACIONES	568955 - ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.	220501083 - Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568727 - ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES LABORALES (ATEL) DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y EL ENTORNO SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568728 - REALIZAR SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y SST, SEGÚN EL ÁREA DE DESEMPEÑO.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568729 - PROPONER ACCIONES DE MEJORA PARA EL MANEJO AMBIENTAL Y EL CONTROL DE LA SST, DE ACUERDO CON ESTRATEGIAS DE TRABAJO, COLABORATIVO, COOPERATIVO Y COORDINADO EN EL 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.
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568730 - IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568881 - EXPLICAR LAS FUNCIONES DE SU OCUPACIÓN LABORAL USANDO EXPRESIONES DE ACUERDO AL NIVEL REQUERIDO POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN.	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
HACER	EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	568953 - CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.	220501083 - Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568884 - IMPLEMENTAR ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL USO DE EXPRESIONES, ESTRUCTURAS Y DESEMPEÑO SEGÚN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE FORMULADOS PARA EL PROGRAMA.	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
HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568944 - ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES.	240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos

HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568945 - ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES.	240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos
HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568946 - PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos
HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568947 - ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.	240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos
HACER	ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	568952 - EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.	220501083 - Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
INDUCCIÓN	CONTEXTUALIZAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON LA POLÍTICA INSTITUCIONAL	568889 - IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	240201530 - Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568735 - DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION.	250201022 - Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568737 - ANALIZAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD.	250201022 - Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568743 - ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568744 - RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568745 - ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568746 - ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568882 - COMPRENDER INFORMACIÓN SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES Y FUTURAS A TRAVÉS DE INTERACCIONES SOCIALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA.	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
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568960 - APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568961 - OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568962 - EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
PLANEAR	ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	568963 - ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568723 - IDENTIFICAR LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO AL CONTEXTO PRODUCTIVO.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568724 - PROPONER ACCIONES DE MEJORA EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568725 - SOLUCIONAR PROBLEMAS ASOCIADOS CON EL SECTOR PRODUCTIVO CON BASE EN LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568726 - VERIFICAR LAS TRANSFORMACIONES FÍSICAS DE LA MATERIA UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568736 - VALIDAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON EL GUION.	250201022 - Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568738 - EXPONER EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y DEL CONTEXTO.	250201022 - Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568879 - INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.	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
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568885 - RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS A PARTIR DE SITUACIONES GENERADAS EN EL CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568886 - PROPONER ACCIONES DE MEJORA FRENTE A LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS DE ACUERDO CON EL PROBLEMA PLANTEADO.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568887 - IDENTIFICAR MODELOS MATEMÁTICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROBLEMA PLANTEADO EN CONTEXTOS SOCIALES Y PRODUCTIVO.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
PLANEAR	ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE Y PERSPECTIVA	568888 - PLANTEAR PROBLEMAS MATEMÁTICOS A PARTIR DE SITUACIONES GENERADAS EN EL CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568720 - ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568722 - COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568875 - CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.	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.
VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568876 - VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y	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.
VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568877 - ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.	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.

VERIFICAR	COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	568878 - INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.	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.
VERIFICAR	CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y ANIMADOS.	568719 - CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
VERIFICAR	CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y ANIMADOS.	568871 - CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
VERIFICAR	CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y ANIMADOS.	568872 - PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ÉTICA Y NORMATIVA VIGENTE.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
VERIFICAR	CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y ANIMADOS.	568873 - ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMÚN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
VERIFICAR	CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y ANIMADOS.	568874 - PROMOVER MI DIGNIDAD Y LA DEL OTRO A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS COMO APORTE EN LA INSTAURACIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION CORRESPONDIENTE	568681 - 03- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION CORRESPONDIENTE	568682 - 01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION CORRESPONDIENTE	568683 - 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION	568684 - 04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

	CORRESPONDIENTE		
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION CORRESPONDIENTE	568718 - ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
VERIFICAR	EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION CORRESPONDIENTE	568721 - REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	15	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	20

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente virtual de aprendizaje: ambiente que se dispone a partir del sistema de gestión de aprendizaje (LMS) y los recursos educativos que se construyan para tal fin, así como inclusión de biblioteca virtual.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	1.75					Instructor competencias básicas	2	€ 4.200.000	€ 8.400.000				
ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	1.75					Instructor competencia Inglés	1	€ 7.350.000	€ 7.350.000				
ANALIZAR Y ELABORAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD	1.75					Instructor competencia específica	1	€ 7.350.000	€ 7.350.000				
APLICAR LOS CONOCIMIENTOS EN CONTEXTOS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO	6					Instructor	1	€ 25.200.000	€ 25.200.000				

APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencias básicas	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				
APLICAR LOS CORRECTIVOS A LA TOPOLOGIA DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencia Inglés	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	2.25					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
COMPONER LAS ESCENAS Y ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D DE ACUERDO AL STORYBOARD	2.25					Instructor competencia específica	1	€ 9.450.000	€ 9.450.000				
CONSTRUIR LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS DE LAS	2					Instructor competencia Inglés	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
CONSTRUIR LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS DE LAS	2					Instructor competencia específica	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				
CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y	2.25					Instructor competencia específica	1	€ 9.450.000	€ 9.450.000				
CONSTRUIR LA PUESTA EN ESCENA SEGUN LOS REQUERIMIENTOS DEL STORY BOARD: PERSONAJES RIGGEADOS Y	2.25					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
CONTEXTUALIZAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON LA POLÍTICA	0.25					Instructor competencias básicas	1	€ 1.050.000	€ 1.050.000				
DESARROLLAR LA POSTPRODUCCION INTEGRANDO IMAGEN, SONIDO Y EFECTOS ESPECIALES	3.25					Instructor competencia específica	1	€ 13.650.000	€ 13.650.000				

EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencia específica	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				
EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencia Inglés	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
EDITAR LAS PROPIEDADES DE LOS DIFERENTES MATERIALES Y TEXTURAS DE LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS	2					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	2					Instructor competencia Inglés	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	2					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
ESCULPIR A PARTIR DE LAS ILUSTRACIONES, LOS PERSONAJES, PROPS Y ESCENARIOS PARA GENERAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS ELEMENTOS	2					Instructor competencia específica	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				
EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION	1.25					Instructor competencia específica	1	€ 5.250.000	€ 5.250.000				
EVALUAR LA PERTINENCIA DE LAS ESCENAS ANIMADAS, SEGUN EL STORYBOARD Y CONSTRUIR LOS SISTEMAS DE ILUMINACION	1.25					Instructor competencias básicas	1	€ 4.200.000	€ 4.200.000				
ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE	2					Instructor competencia específica	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				

ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE	2					Instructor competencias básicas	2	€ 4.200.000	€ 8.400.000				
ORGANIZAR LA PROPUESTA ILLUSTRADA APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, ENCUADRE	2					Instructor competencia Inglés	1	€ 8.400.000	€ 8.400.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Talento Humano	15	€ 12.530.000	€ 187.950.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 187.950.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
OSCAR ABSALON GUEVARA	DISEÑADOR INSTRUCCIONAL	No existe información	REGIONAL NORTE DE SANTANDER
RAFAEL NEFTALI LIZCANO	ASESOR PEDAGÓGICO	CENTRO INDUSTRIAL DEL DISEÑO Y LA MANUFACTURA	REGIONAL SANTANDER
DIANA LIZETH LOZADA	APOYO CURRICULAR	CENTRO AGROTURÍSTICO	REGIONAL SANTANDER