	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE **CENTRO DE INDUSTRIA Y LA CONSTRUCCIÓN** **SENA - REGIONAL TOLIMA** **TECNÓLOGO EN ANIMACION 3D** **LECTURA AUTORREGULADA**

DATOS DEL APRENDIZ

NOMBRES: DANIEL ALEJANDRO	**APELLIDOS: ORTEGON MONTEALEGRE**	
Número documento: 1110515491	**FECHA:** 14/02/2025	**FICHA:** 3139783

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO

1. Lea atentamente los documentos:

   - Estructura curricular del programa de formación Tecnólogo Animación 3d
   - Proyecto Formativo

2. A continuación, de respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el nombre del programa de formación en el cual se encuentra inscrito?

animación en 3D

2. ¿Cuál es el nombre de la línea tecnológica a la que pertenece el programa de formación?

tecnologías de la información y las comunicaciones gestión de la información

3. ¿Cuál es el nombre de la red tecnológica a la que pertenece el programa de formación?

tecnologías de la información, diseño y desarrollo de software

4. Realice una síntesis de la justificación del programa

El déficit de la formación del recurso humano, es una de las principales barreras identificadas en el estudio para el desarrollo de un sector competitivo en países en desarrollo. A este respecto, en muchas naciones existe un déficit importante de animadores 3D y especialistas de áreas afines a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y/o entretenimiento así como insuficiencias en materia de capacidades de Emprendimiento e innovación, competencias de administrar y gestión comercia

5. Escriba las 13 competencias técnicas que va a desarrollar como aprendiz del programa de formación Tecnólogo de animación 3d:

- animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
- aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.
- aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.
- desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
- desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal
- ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales
- enrique low murtra-interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz
- generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales
- gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- 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
- orientar investigación formativa según referentes técnicos
- producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
- producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

6. Cuántas y cuáles son las competencias transversales, y básicas que va a desarrollar como aprendiz del programa de formación Tecnólogo animación 3d

1. animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
2. desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
3. producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
4. producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

7. Escriba el resultado de aprendizaje asociado a la etapa práctica

aplicar funcionalidades de sistemas operativos, aplica los materiales, en los modelos de la escena definida por el storyboard. evalúa el modelo 3d de acuerdo a su topología y mapeo.

corrige el modelo 3d de acuerdo con los resultados del producto final dependiendo de lo que se ideo inicialmente

8. Resuma en 5 renglones la estrategia metodológica propia del programa de formación

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 del aprendizaje, las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluri-tecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

9. Escriba cada una de las competencias técnicas y al frente los resultados de aprendizaje correspondientes.

Competencia	Resultados de aprendizaje
ANIMA ELEMENTOS DE LA ESCENA	1. ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS 2. CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO. 3. ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD
DESARROLLO DEL STORYBOARD	1. DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION. 2. ANALIZAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD. 3. EXPONER EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y DEL CONTEXTO.
REALIZA LA POSTPRODUCCIÓN LA ANIMACIÓN.	1. CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD. 2. EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN. 3. GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.
PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN	1. EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO 2. MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

	3. ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD
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	1. INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS. 2. DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES 3. EXPLICAR LAS FUNCIONES DE SU OCUPACIÓN LABORAL USANDO EXPRESIONES DE ACUERDO AL NIVEL REQUERIDO POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN
DESARROLLO DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL Y PRODUCTIVO	1. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONAL 2. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES. 3. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN