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

DATOS DEL APRENDIZ

NOMBRES:Laura Valentina	APELLIDOS:Camacho Álvarez	
Número documento:1109383621	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?

RESPUESTA: Animación 3D

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

RESPUESTA: 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?

RESPUESTA: Tecnologías de la información, diseño y desarrollo de software

4. Realice una síntesis de la justificación del programa
RESPUESTA: se basa en la necesidad de formar personal calificado en las áreas tecnológicas de la información y la comunicación y las industrias creativas

5. Escriba las XX competencias técnicas que va a desarrollar como aprendiz del programa de formación Tecnólogo de animación 3d: RESPUESTA:
1. Desarrollar el storyboard según el guion literario y técnico, 2. Animar elementos de la escena según técnicas 3. Pos 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

Scanned with CamScanner

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

REPUESTA: Son 9: Aplicación a las Ciencias Naturales, Aplicar prácticas de protección ambiental , seguridad y salud , desarrollar procesos de comunicación eficaces , ejercer derechos fundamentales del trabajo, interactuar en el proceso productivo y social, Hábitos de vida en educación física , Emprendimiento, Lengua Inglesa.

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

RESPUESTA:

Realización de storyboards, Aplicación de técnicas y herramientas de Animacion 3D , Producción de animaciones, Trabajo en equipo y comunicación de manera efectiva

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

RESPUESTA: Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje por competencias y enfoque en la resolución de problemas y la toma de decisiones

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

Competencia	Resultados de aprendizaje

Scanned with CamScanner

Animación de elementos de la escena según el proyecto	1.iluminar las escenas de acuerdo a los parámetros definidos 2.animar los elementos 3d según la escena y el storyboard 3...Revisar la escena animada de acuerdo con el storyboard

Scanned with CamScanner

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

Desarrollo del storyboard	1. Desarrollar el storyboard de acuerdo al Guion 2. Analizar el Guion para desarrollar el storyboard de 3. Exponer storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto y del contexto

Scanned with CamScanner

Orientar investigacion formativa según referentes técnicos	1.Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades
Posproducir la animación según las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos	1. Crear efectos especiales por el proyecto de acuerdo con el storyboard 2.Conformar imágenes que completen las escenas 3.Exportar contenidos animados

Scanned with CamScanner

Producir los componentes de la Animacion de acuerdo con técnicas y modelados de diseño	1.EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO. 2. CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS 3. MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS

Scanned with CamScanner

	CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. 4. ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN L

Scanned with CamScanner

	1.2.3...

Scanned with CamScanner