



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023	
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	513601 Versión 3	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos	Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Indus
	Álvaro Cordero López / Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovació
	Julián Alberto Ramírez Losada / Exporto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fo
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fo
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecán
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Ag
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de L

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS		
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES
	Realizar la inducción a la FPI	240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción. TRANSVERSAL	RA1. 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.	Identificar la dinámica organizacional del SENA de acuerdo con los lineamientos institucionales	48	0	Reconocimiento historia fundacional y misional del SENA - actividad creativa Organizador gráfico: estructura organizacional del SENA y centro de formación. Organizador gráfico identidad corporativa: correlación símbolos institucionales y misión de la entidad Cuadro informativo: servicios que SENA ofrece/Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol - SIGA Estrategia análisis Reglamento del aprendiz SENA y manual de convivencia Producción textual: Lema - Reconocimiento dinámica organizacional desde lineamientos institucionales Representación gráfica: categorías propias de la propuesta formativa SENA Interpretación competencias del programa de formación y perfil de egreso Estrategia orientada a conocer y comprender alcance del proyecto formativo Charla etapa productiva y opciones Organizador del conocimiento: evaluación del proceso de aprendizaje Ejercicio de indagación: certificación y cadena de formación Navegación autónoma por plataformas tecnológicas del SENA	Aula convencional	Cuaderno, hojas, lápices, esferos, computador con conectividad	Instructores de los componentes técnico, transversal y del equipo de bienestar al aprendiz

ANÁLISIS	Act 1. Identificar los requerimientos del proyecto animado.	250201022. Desarrollo del Storyboard. ESPECÍFICA	RA1. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos	AA1. Apropiar conceptos de lenguaje visual de acuerdo con el producto animado.	76	20	Estrategia de Aprendizaje basado en Tareas - ABT: Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos - Observación directa - Observación de videos - Trabajo colaborativo - Clase magistral activa	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.
			RA3. Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guión técnico	AA2. Identificar los requerimientos técnicos y artísticos de acuerdo con el alcance del proyecto animado (comic análogo).	19.2	4.8				
		250201021. Desarrollo del Animatic. ESPECÍFICA	RA1. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guión técnico.	AA3. Identificar el lenguaje audiovisual a partir de los distintos elementos compositivos.	38	10	Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP:	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.
			RA2. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guión técnico.	AA4. Organizar los componentes de la narrativa gráfica teniendo en cuenta la producción animada (comic análogo).	38	10	Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto.			
		230101507. Implementar hábitos saludables mediante la actividad física, de conformidad con las exigencias del perfil idóneo de egreso TRANSVERSAL	RA1. Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	Área de desarrollo Cognitivo: • Conceptualizar anatomía y fisiología, estilos de vida saludable, higiene, nutrición, plan nutricional, miología y análisis del movimiento de acuerdo con principios de la Biología y Biomecánica y lineamientos de la OMS y el Ministerio del Deporte. • Identificar hábitos de vida saludables según principios de nutrición e higiene y lineamientos de la OMS.	38	10	Representación Gráfica de Pensamiento Métodos de Caso. Ejercicios prácticos Expositivo Métodos de pregunta Búsqueda y análisis de información Demostración Método comparativo.	Ambientes deportivos del Centro de Formación Gimnasio Ambiente Convencional Escenario deportivo. Ambiente colaborativo: 1 Tablero acrílico, 25 Sillas, 6 Mesas, 1 Video Beam o Televisor de mínimo 50", 10 Computadores portátiles o de escritorio con especificaciones informáticas actuales y conectividad a internet.	Equipos e Implementos Deportivos	Instructor Transversal: 1 Cultura física
			RA2. Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Área de desarrollo Procedimental: • Identificar su estado físico actual mediante la aplicación y registro de test de condición física. • Seleccionar métodos de entrenamiento físico según resultados del test de la aptitud física inicial. • Elaborar plan de acondicionamiento según método seleccionado en el contexto laboral y social. • Ejecutar actividades de Acondicionamiento físico de acuerdo con método seleccionado y condición física.						
			RA3. Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social	• Elaborar un plan básico preventivo ergonómico según puesto de trabajo. • Adoptar posturas ergonómicas de acuerdo con su puesto de trabajo.						
			RA4. Implementar un plan de Ergonomía y Pausas Activas según las características de la función productiva.	Área de desarrollo valorativa - actitudinal: • Describir aspectos bioéticos en el desarrollo de la actividad física según lineamientos del Colegio Americano de Medicina del Deporte.						
		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 lenguas CLAVE	RA1. Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.		51	13		Formación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos y ambiente colaborativo.	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés
		220501046. Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información CLAVE	de acuerdo con las necesidades de con manuales de uso, RA3. Evaluar los resultados de acuerdo RA4. Optimizar los resultados de acuerdo con la verificación		38	10		Formación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales,	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 TIC
		240201524. Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo. CLAVE	RA1. Analizar los componentes de la		38	10		Ambiente de formación convencional o con equipos de cómputo.		Instructor Básica (Clave): 1 Comunicación
			RA2. Argumentar en forma oral y escrita RA3. Relacionar los procesos RA4. Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.							

DURACIÓN	384.2	87.8
	81%	19%
TOTAL	472	100%

Sustraer la información del guión literario para la creación del guión técnico. Aplica los conceptos del lenguaje audiovisual de acuerdo con las necesidades del proyecto.	Conocimiento: AA1-EV01. Respuesta a preguntas sobre conceptos del lenguaje visual. Producto: AA2-EV02. Brief del proyecto animado (comic análogo).	Guía No. 1. Técnica: Pregunta-Respuesta. IE1-AA1-EV01. Cuestionario Técnica: valoración de producto. IE2-AA2-EV02. Lista de chequeo.
La composición de los planos está acorde con el principio de puesta en escena.	Desempeño: AA2-EV03.Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del stopmotion.	Guía No. 2. Técnica: Resultado de la observación mediante exposición argumentada y propositiva. IE3-AA2-EV03: Lista de chequeo
Interpreta la información del storyboard, de acuerdo con parámetros establecidos.	AA3-EV04. Fotomoviera integrada mediante el uso de herramientas	producto.
La selección de las técnicas, herramientas y elementos, son coherentes con la planeación del proyecto. El despiece de elementos cumplen con las condiciones para el desarrollo del animatic.	Producto: AA4-EV05. Un comic desarrollado mediante técnicas análogas.	Guía No. 1 Técnica: valoración de producto. IE5-AA4-EV05. Lista de chequeo.
Identifica los conceptos básicos de Anatomía y Fisiología. Aplica los conceptos básicos de la Miología Humana con base en el análisis del movimiento. Interpreta los fundamentos de Estilo de vida saludable, Higiene y Nutrición en los contextos productivo y social. Administra un plan de Higiene Corporal dentro del contexto productivo. Ejecuta rutinas de ejercicio físico según las necesidades de los contextos laboral y social. Establece pausas de acuerdo con cargas de trabajo y tiempos de Actividad Física para una recuperación adecuada. Identifica las técnicas de coordinación motriz relacionadas con su perfil ocupacional. Selecciona técnicas que le permiten potenciar su capacidad de reacción mental y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza de su entorno laboral. Aplica conceptos básicos de Ergonomía y Pausas Activas de acuerdo con la naturaleza de la función productiva. Discrimina ejercicios específicos para la prevención de riesgos ergonómicos según su actividad laboral. Estructura un plan de Ergonomía y pausas activas según contexto laboral.	Evidencia de Producto: Documento escrito sobre estilos de vida saludable y Plan Básico Preventivo de Ergonomía. Ficha antropométrica. Plan de Entrenamiento. Registros de actividad física Plan Básico Preventivo de Ergonomía. Evidencia de Desempeño: Resultado de observación de la adopción de posturas ergonómica. Resultado de observación de la ejecución de las actividades físicas.	Red Integralidad de la formación. Guía 1 y material de apoyo. IE: Listas de chequeo
		Red de Institucional de idiomas
		Red Integralidad de la formación.
		Red Integralidad de la formación.



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023	
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	513601 Versión 3	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos	Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
	Álvaro Cordero López / Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Julián Alberto Ramírez Losada / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAF
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAF
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
PLANEACIÓN	Act 2. Elaborar los guiones y el storyboard de la producción animada	250201022. Desarrollo del Storyboard. ESPECIFICA	RA2. Desarrollar el storyboard según los planos establecidos del proyecto.	AA5. Crear los elementos visuales y narrativos (guiones), para la construcción del producto animado de manera análoga (Stopmotion).	172	44	Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP: Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	Relaciona la línea de tiempo y los gráficos con base al guion técnico. Ilustra las secuencias siguiendo las directrices dadas por el guion y las necesidades del proyecto. Construye el storyboard de acuerdo con las normas técnicas.
		Calcular costos de operación de acuerdo con métodos	RA1. Identificar las normativas vigentes de acuerdo al marco legal del proyecto	AA6. Realizar propuesta de costos para proyectos animados de acuerdo con el estudio de mercado y estrategias de marketing digital.	9	3					Realiza la apertura, seguimiento y cierre de proyectos y contratos de acuerdo con los diferentes documentos legales.
			RA2. Estimar los costos de acuerdo al alcance y necesidades del proyecto		38	10					Determina el presupuesto del proyecto acorde a los requerimientos del proyecto Elige la metodología de cálculo de costos según las necesidades del proyecto Documenta el proyecto conforme a los formatos establecidos

	Act 3. Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard	250201021. Desarrollo del Animatic. ESPECÍFICA	RA3. Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guión técnico	AA7. Elaborar el animatic siguiendo la secuencia animada del storyboard.	76	20	primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturi, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	La ubicación y desplazamiento de las cámaras cumple con lo establecido en el storyboard y guion técnico. Los desplazamiento y composición de los personajes y elementos cumple con lo establecido en el storyboard. Renderiza el Animatic de acuerdo con el storyboard y los parámetros del proyecto. Los sonidos establecidos cumplen con los tiempos y características propias del proyecto. Ingresa los sonidos según lo planteado en el guion técnico.
		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 lenguas CLAVE	RA2. Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.		51	13		ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o actividades.	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés	
					DURACIÓN	346	90				
					TOTAL	436	100%				

Producto: AA7-EV09. Animatic desarrollado en técnica StopMotion como elemento del portafolio de servicios del animador digital.	Guía No. 2. Técnica: Valoración de producto. IE9-AA7-EV09: Lista de chequeo.
	Red de Institucional de idiomas



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023	
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	513601 Versión 3	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos	Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
	Álvaro Cordero López / Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Julián Alberto Ramírez Losada / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de C
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de C
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

FASE DE PROYECTO (si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
	Act 3. Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard	250201022. Desarrollo del Storyboard. ESPECÍFICA	RA4. Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto	AA8. Aplicar técnicas de preproducción de acuerdo con un producto animado digital 2D.	76	20		Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	Presenta el storyboard, siguiendo el cronograma definido. Evalúa el storyboard de acuerdo con los parámetros del proyecto.
		250201021. Desarrollo del Animatic. ESPECÍFICA	RA4. Verificar el animatic según el storyboard	con la secuencia del producto animado	38	10		rendimiento con software especializado para animación e	cartón, cinta	tecnólogo animación digital,	Implementa las modificaciones al

EJECUCIÓN	Act 4. Producir los elementos graficos en 2D o 3D de acuerdo con los requerimientos del proyecto animado	220501084. Producción de un proyecto de animación. ESPECÍFICA	RA1. Alistar los personajes y elementos según las necesidades del proyecto	AA10. Crear los personajes y escenarios para la produccion animada digital 2D.	192	48	Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP: Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturi, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	Recolecta el material audiovisual acorde para la composición. Compone los elementos de acuerdo con las técnicas de composición. Aplica los efectos visuales y sonoros siguiendo técnicas audiovisuales Optimiza la estructura narrativas según las necesidades del proyecto Establece las relaciones entre las escenas teniendo en cuenta el orden establecido en el animatic.
		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 lenguas CLAVE	RA3. Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.		51	13		ambientes de formación adaptable, con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o ambiente itinerante si la formación lo requiere.	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés	
				DURACIÓN	357	91					
				80%		20%					
				TOTAL	448	100%					

<p>Producto: AA10-EV12: Libro de arte de la producción animada digital 2D como elemento del portafolio de servicios del animador digital.</p>	<p>Guía No. 3. Técnica: Valoración de producto. IE12-AA10-EV12: Lista de chequeo.</p>
	<p>Red de Institucional de idiomas</p>



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023	
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	513601 Versión 3	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos	Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
	Álvaro Cordero López / Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Julián Alberto Ramírez Losada / Exporto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare -
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare -
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
		220501084. Producción de un proyecto de animación. ESPECÍFICA	RA2. Desarrollar el rigging según criterios técnicos y necesidades del proyecto	AA11. Realizar las secuencias de animación de los personajes y escenarios de acuerdo con el proyecto de animación digital 2D.	192	48	Estrategia de aprendizaje	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	El personaje presenta un sistema de rig de acuerdo a los parámetros del proyecto Los fondos y props presentan un sistema de rig de acuerdo a los parámetros del proyecto Prueba el rig (sistema de huesos) teniendo en cuenta conceptos de peso, volumen y model sheet.
		240201528. Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática, en contextos laborales, sociales y personales. CLAVE	RA1. Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo					Ambientes de formación adaptable, con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad.	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Matemáticas	
			RA2. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo			48					
			RA3. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo RA4. Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado								

EJECUCIÓN	Act 5. Desarrollar el rigging de los objetos y personajes de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	210303025. Monetización de proyectos de animación. ESPECÍFICA	RA3. Realizar seguimiento al proyecto de acuerdo al procedimiento establecido	AA12. Realizar propuesta de costos para proyectos animados de acuerdo con el estudio de mercado y estrategias de marketing digital.	9	3	basado en proyectos - ABP: Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición				Construye las estrategias de marketing digital conforme a la aplicabilidad del proyecto Determina las fuentes de financiación basados en la aplicabilidad del proyecto Identifica la rentabilidad del proyecto según las exigencias del proyecto	
			RA4. Monetizar el proyecto conforme a estrategias definidas		19	5					Realiza seguimiento al proyecto de acuerdo a los lineamientos Solucionar las contingencias presentadas de acuerdo al Plan de Contingencia Establecido	
		220201501. Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social. CLAVE	RA1. Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social.		48							
			RA2. Interpretar las interrelaciones entre los niveles de organización biológica según el entorno productivo y social.									
			RA3. Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología.									
		RA4. Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y social, acorde con principios y conceptos de la biología.										
		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 lenguas CLAVE	RA4. Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.		51	13		normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés		
				DURACIÓN	367	69						
				TOTAL	436	100%						

Producto: AA12-EV15: Informe de estrategias de marketing.	Guía No. 8 Técnica: Valoración de producto. IE15-AA12-EV15 Lista de chequeo
Desempeño: AA12-EV16: Sustentación con el análisis de resultados de impacto de la campaña de marketing.	Guía No. 8 Técnica: Sustentación argumentativa y propositiva. IE16-AA12-EV16: Lista de chequeo
	Red de integralidad de la formación: Ciencias Naturales
	Red de Institucional de idiomas



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023	
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	513601 Versión 3	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos	Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
	Álvaro Cordero López / Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Julián Alberto Ramírez Losada / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
EJECUCIÓN	Act 6. Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto	RA3. Animar los elementos según el storyboard y los principios de animación	proyecto animado aplicando técnicas	307	77	Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP:	computo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y	cartón, cinta	tecnólogo animación digital,	animación. Genera los breakdowns teniendo en cuenta conceptos como: lenguaje
		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 lenguas. CLAVE	RA5. Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.		51	13	Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición	Entornos de formación adaptable, con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o ambiente itinerante si la formación lo requiere.	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés	
DURACIÓN					358	90					
TOTAL					448	100%					



Proceso Gestí

Formato Planea

Fecha de Elaboración

8/9/2023

Denominación del Programa de Formación

TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL

Modalidad de Ejecución

PRESENCIAL

Código y versión del Programa

513601 Versión 3

Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)

CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS C

Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)

Por definir

Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica

Nombres y Apellidos

Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico

Álvaro Cordero López / Experto técnico

Julián Alberto Ramírez Losada / Experto técnico

Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico

Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Produ

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD D
					HORAS TRABAJO DIRECTO
		220501084. Producción de un proyecto de animación. ESPECÍFICA	RA4. Generar los efectos visuales según el storyboard y procedimientos técnicos	AA14. Crear piezas visuales y efectos para composiciones animadas tipo motion graphics según requerimientos del proyecto.	192

<p>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 lenguas</p> <p>CLAVE</p>	<p>RA6.Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.</p>		<p>51</p>
	<p>RA1. 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.</p>	<p>Definir los conceptos de los terminos relacionados con las políticas: ambiental y de SST</p> <p>Identificar las Políticas Ambiental y Seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con la normatividad vigente.</p> <p>Identificar aspectos, impactos y riesgos</p> <p>Analizar la problemática ambiental y de SST, mediante la identificación de aspectos e impactos ambientales, riesgos laborales de acuerdo a la actividad económica y la normatividad vigente.</p> <p>Registrar la normativa que aplica sobre aspectos, impactos y riesgos laborales</p>	<p>14</p>

EJECUCIÓN

Act 7. Crear los efectos visuales de acuerdo con las necesidades del proyecto animado

220601501. Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente. TRANSVERSAL	RA2. 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.	Impactos ambientales de acuerdo con la normatividad Reconocer acciones preventivas del trabajo, enfermedad laboral y control de impactos ambientales según la normatividad Análisis de situaciones para proponer acciones y control de riesgos e impactos ambientales y de SST Implementar acciones y control de riesgos e impactos ambientales y de SST	14
	RA3. Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	Identificar acciones preventivas y correctivas de manejo ambiental y de SST de acuerdo con la normatividad Planear acciones de seguimiento en los planes y programas ambientales y SST	20
	RA4. 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.	Definir las acciones de seguimiento en los planes y programas ambientales y SST Proponer acciones de protección al medio ambiente y el cuidado personal	

<p>240201064. Orientar investigación formativa según referentes técnicos. TRANSVERSAL</p>	<p>RA1. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades</p>	<p>Reflexionar sobre la importancia de observar la realidad y experiencias propias desde un enfoque sistémico.</p> <p>Identificar elementos cotidianos que determinan un problema de investigación según el contexto social y productivo.</p>	<p>18</p>
	<p>RA2. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.</p>	<p>Describir el proceso de investigación y sus características de acuerdo con parámetros técnicos.</p> <p>Interpretar fuentes bibliográficas y científicas de acuerdo con procedimiento establecido.</p> <p>Identificar los componentes del marco teórico y metodológico de un proyecto de investigación de acuerdo con enfoque seleccionado.</p>	
	<p>RA3. Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.</p>	<p>Diseñar instrumentos de recolección de información de acuerdo a metodología de investigación seleccionada.</p> <p>Proponer proyecto de investigación acorde con la metodología</p>	<p>18</p>

	R4. Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.	de acuerdo con la metodología seleccionada. Desarrollar posible solución a problema planteado, según parámetros de investigación.	10
240201526. Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz. TRANSVERSAL	RA1. Promover mi dignidad y la del otro a		38
	RA2. Establecer relaciones de crecimiento		
	RA3. Promover el uso racional de los		
	RA4. Contribuir con el fortalecimiento de la		
DURACIÓN			365
			81%
TOTAL			448

ón de Formación Profesional Integral

cción Pedagógica del Proyecto Formativo

OMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL

	Regional y Centro de formación
	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Grá
	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial d
	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial d
cción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico

Desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

HORAS DE APRENDIZAJE (HORAS)	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
48	<p>Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP:</p> <p>Técnicas didácticas activas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición 	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.	<p>Organiza los efectos visuales de acuerdo con las etapas de desarrollo.</p> <p>Crea los efectos definidos en el proyecto aplicar procedimientos y técnicas.</p> <p>Aplica los efectos visuales según lo establecido en el animatic.</p> <p>Renderiza los efectos especiales según los parámetros del proyecto.</p> <p>Evalúa el render de acuerdo con los parámetros del proyecto.</p> <p>Ajusta el render según la valoración del proyecto.</p>

13		con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o ambiente itinerante si la formación	Video beam PC Conectividad	Instructor Básica (Clave): 1 Inglés	
	<p>Socialización de conceptos con la técnica de metaplán</p> <p>Busqueda de información, análisis de documentos y resumen a través de cuadro comparativo de las políticas ambiental y de SST.</p> <p>Análisis de casos e identificación de causas y consecuencias de accidentes</p> <p>Presentación guías técnicas para la identificación de aspectos e impactos ambientales, riesgos laborales de acuerdo a la actividad económica y la normatividad vigente</p> <p>Búsqueda guiada de normatividad, clasificación y registro de la información en matriz de consolidación de información.</p> <p>Análisis texto cultura de paz.</p>	Aula convencional	Cuaderno, hojas, lápices, esferos, documento, guía, de ser posible computador.		<p>Interpreta el contexto ambiental y de SST, asociado a su entorno laboral y social acorde con la legislación y normativa vigente.</p> <p>Relaciona la legislación y normatividad vigente sobre medio ambiente y SST con los aspectos e impactos ambientales, y riesgos que se presentan en su ambiente de trabajo según políticas de la organización y el entorno laboral</p>

	<p>Identificación de impactos ambientales y riesgos de SST</p> <p>Conversatorio y juego de roles sobre los controles a implementar para evitar accidentes trabajo, enfermedades laborales e impactos ambientales</p> <p>Reflexión desde el análisis de casos</p> <p>Ejercicio de identificación de normatividad y formatos asociados</p>	<p>Ambiente convencional, televisor e internet</p>	<p>Marcadores, documentos, esferos</p>	<p>Instructores que orienten la competencia Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente</p>	<p>Planear los planes y programas de Gestión ambiental y de Salud y Seguridad en el Trabajo para la aplicación de los controles de impacto ambiental establecidos por la organización</p> <p>Participa en el desarrollo de acciones orientadas al control de los impactos ambientales y la disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización</p>
	<p>Análisis de casos: para determinar acciones a desarrollar</p> <p>Juego de roles: en la identificación de acciones por parte de diferentes actores en la prevención de impactos ambientales y SST</p> <p>Sustentación de propuestas de acciones consolidadas a través de cuadro resumen</p> <p>Sustentación conceptual: a través de vídeo y plan de mejora</p>	<p>Aula convencional</p>	<p>Televisor, tablero, marcadores, documentos, internet, guía</p>		<p>Define su proyecto de vida de acuerdo a los criterios de Dignidad, de Respeto, Creencias, Ecología y Cultura. Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo a los principios de dignidad, construcción cultural y autonomía</p>

6
6

<p>Ambientes de formación adaptable, con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o ambiente itinerante si la formación lo requiere.</p>	<p>Video beam PC Conectividad</p>	<p>1 Instructor del área transversal: Investigación</p>	<p>Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.</p> <p>Describe el problema de investigación de acuerdo a los elementos observados.</p> <p>Plantea los objetivos de la investigación según la pregunta de investigación.</p> <p>Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo a los contextos nacional e internacional.</p>
<p>Ambientes de formación adaptable, con iluminación y ventilación de acuerdo con la normativa, dotados según requerimientos de distribución con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas,</p>	<p>Video beam PC</p>	<p>1 Instructor del área transversal:</p>	<p>Aplica técnicas de recolección de información de acuerdo a criterios establecidos por la metodología</p> <p>Comunica los resultados de la investigación según Técnica</p>

		equipos audiovisuales, computadores de escritorio o portátiles con conectividad y telones de proyección. Ambiente de formación por proyectos o ambiente itinerante si la formación lo requiere.	Conectividad	Investigación	critérios de presentación de informes. Consolida el proyecto de investigación teniendo en cuenta la pertinencia y los alcances.
10					
83					
19%					
100%					

DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
<p>Desempeño: AA14-EV19: Aplicación de técnicas para la elaboración de animaciones tipo Motion Graphics</p> <p>Producto: AA14-EV20: Motion graphics como elemento del portafolio de servicios del animador digital.</p>	<p>Guía No. 6</p> <p>Técnica: Resultado de la observación durante el proceso elaboración de animaciones tipo Motion Graphics. IE19-AA14-EV19: Lista de chequeo</p> <p>Técnica: Valoración del producto. IE20-AA14-EV20: Lista de chequeo</p>

	Red de Institucional de idiomas
<p>Evidencias de Desempeño: Video de controles ambientales y SST según ambiente y normativa de la organización</p> <p>Evidencias de Producto: Definición de conceptos e imagen del rompecabezas</p> <p>Cuadro comparativo de las similitudes y diferencias de las políticas de medio ambiente y SST</p> <p>Matriz sobre aspectos, impactos y riesgos laborales.</p>	

<p>Evidencias de Desempeño Análisis de trabajo seguro y responsabilidad ambiental, formato GTH – F-018 Vídeo análisis de caso de acciones de prevención y control de riesgos e impactos ambientales, reporte de accidentes y daños ambientales. Evidencias de Producto: Documento de los consensos, disensos y propuestas de prevención y control</p>	<p>Red de integralidad de la formación:</p> <p>Guías No. 1, 2 y 3</p>
<p>Evidencias de Conocimiento: Cuadro 1 acciones de seguimiento a planes y programas ambientales y de SST según la normativa</p> <p>Cuadro 2 acciones de mejora a implementar según la normativa</p> <p>Evidencias de Producto: Vídeo, y análisis puesto de trabajo “propuestas de mejora para la protección del medio ambiental y la prevención de accidentes y enfermedades laborales”</p>	

<p>Conocimiento : Respuestas a preguntas sobre planteamiento de objetivos, marco teórico, planteamiento del problema.</p> <p>Producto: Representación ideográfica sobre conceptos básicos del proceso investigativo (producto - conocimiento).</p>	<p>Red Integralidad de la formación.</p> <p>Técnica: formulación de pregunta. IE: cuestionario.</p> <p>Valoración de producto. IE: Lista de valoración o rúbrica</p> <p>Guía 1 y material de apoyo.</p>
<p>Producto: Planteamiento de un proyecto de investigación.</p>	<p>Red Integralidad de la formación.</p> <p>Técnica: Valoración de producto.</p>

Propuesta de alternativa de solución a problema de investigación.	IE: Lista de valoración o rúbrica Guía 1 y material de apoyo.
	Red de integralidad de la formación



Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	8/9/2023		
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL		
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL		
Código y versión del Programa	513601 Versión 3		
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL		
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir		
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos		Regional y Centro de formación
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Experto técnico		Regional Distrito Capital / Centro para la Indus
	Álvaro Cordero López / Experto técnico		Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovació
	Julián Alberto Ramírez Losada / Experto técnico		Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fo
	Sergio Leonardo Vargas Chinome / Experto técnico		Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fo
	Rafael Antonio Jiménez Montaña / Profesional Diseño y Producción Curricular		Regional Distrito Capital / Centro Metalmecán
	John Edwin Cardona Marín / Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular		Regional Risaralda / Centro Atención Sector Ag
	María Teresa Molina Villalobos / Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas		Regional Distrito Capital / Centro Gestión de L

FASE DE PROYECTO (si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS		
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES
		220501085. Postproducción del proyecto animado. ESPECÍFICA	RA1. Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	AA15. Producir el intro y outro para el demoreel según criterios técnicos.	211	53	Estrategia de aprendizaje basado en proyectos - ABP: Técnicas didácticas activas: - Revisión y análisis de textos. - Observación directa. - Observación de videos. - Recolección de información primaria. - Trabajo colaborativo. - Clase magistral activa. - Valoración de producto. - Simulación - Exposición	Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturi, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.
			RA2. Editar los elementos visuales y sonoros cumpliendo las especificaciones del proyecto.							
			RA3. Realizar el render del audiovisual según los criterios técnicos y características del	AA16. Integrar los productos realizados durante el proceso formativo en un demoreel para el portafolio del animador.	38	10		Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturi, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.

EVALUACIÓN	Act 8. Ajustar la postproducción final del proyecto animado		RA4. Validar el producto que cumplan con los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad.	AA17. Publicar perfil y portafolio del animador digital según especificaciones de la plataforma virtual	19	5		Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina.	Profesional en diseño gráfico, diseñador visual artes plásticas, artes visuales, ing. multimedia, tecnólogo animación digital, animación 3D, ilustración para producciones audiovisuales o carreras afines.
		240201529. Emplear elementos de cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con los contextos productivos, social y personal. TRANSVERSAL	RA1. Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social		38	10				
			RA2.caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social							
			RA3. Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado							
			RA4. Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social							
	210201501. Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales. TRANSVERSAL	RA1. Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.		18	6					
		RA2. Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.								
		RA3. Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.		18	6					
		RA4. Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.								
				DURACIÓN	342	90				
			TOTAL	432	100%					

Verifica la estructura narrativa cumpla con lo establecido en el guión literario. Verifica el audiovisual según los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad. Evaluar el audiovisual según las necesidades del proyecto.	Producto: AA17-EV22: Publicación del portafolio y del curriculum vitae.	Guía No. 7 Técnica: Valoración del producto. IE22-AA17-EV22: Lista de chequeo
		Red de integralidad de la formación
		Red de integralidad de la formación: Guía 1 y 2
		Red de integralidad de la formación: Guía 3 y 4

P	
For	
Fecha de Elaboración	8/9/2023
Denominación del Programa de Formación	TECNOLOGÍA EN ANIMAC
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	513601 Versión 3
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CREACIÓN DE UN PORTAI
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	Por definir
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombres y Apellidos
	Juan Carlos Marín Fajardo/ Expert
	Álvaro Cordero López / Experto té
	Julián Alberto Ramírez Losada / E
	Sergio Leonardo Vargas Chinome
	Rafael Antonio Jiménez Montaña

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR
ETAPA PRODUCTIVA		999999999. Resultados de aprendizaje etapa práctica	Resultados de aprendizaje etapa práctica	Realizar la etapa productiva de acuerdo con las diferentes opciones establecidas en el SENA.
				DURACIÓN
				TOTAL



Proceso Gestión de Form

mato Planeación Pedagó

CIÓN DIGITAL

FOLIO DE SERVICIOS C

o técnico

cnico

xporto técnico

/ Experto técnico

/ Profesional Diseño y Produ

or Metodológico diseño y des
gestora Red de conocimiento

DURACIÓN ACTIVIDAD C	
HORAS TRABAJO DIRECTO	
864	
864	
100%	
864	

	Versión: 0
	Código: GFPI-F-13

ación Profesional Integral
ógica del Proyecto Formativo

OMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL

	Regional y Centro de formación
	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial
	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAFEC
	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAFEC
cción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico

Desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario
Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados

HORAS DE APRENDIZAJE (HORAS)	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES		
0						
0						
0%						
100%						

12

34

OBSERVACIONES