

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Cód. Proyecto SOFIA	3047238	Cód. Programa SOFIA	513601	Versión del Programa	3
1.1 Centro de formación	Centro de diseño e innovación tecnologica industrial			1.2 Regional	
1.3 Nombre del proyecto	CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL				
1.4 Programa de formación al que da respuesta	ANIMACION DIGITAL				
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				
1.7 Palabras claves de búsqueda	"Pipeline"  bajo, proyectos animados, estructra proyectos animados, portafolio				
1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación		67	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	
				1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto	
				1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto	

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

El creador de contenidos animados en nuestro medio laboral tiene dificultades para acceder formalmente a empleos del sector por la falta de oferta de empresas d más al desarrollo de producción audiovisual y publicitaria animada, medios interactivos, prototipado e impresión 3d, que en nuestro medio son un mercado específico audiovisual. Esto hace que la demanda de estos perfiles sea baja ante las posibilidades de mercado, debido a que su perfil no es coherente con las necesidades de las empresas de esta área. Por ende, se hace imperativo desarrollar estrategias para que el animador se haga visible al medio y se adapte a las nuevas posibilidades web como lo son el internet, redes sociales, canales de videos y/o convocatorias.

¿Cómo presentarse al mercado laboral siendo animador digital?

2.2 Justificación del proyecto

En el marco del Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026 (PND Art 115-116) se establecen las estrategias para la transformación y el fortalecimiento del sector TIC la Información y las Comunicaciones, el cual diseña e implementa las dinámicas y estrategias para fortalecer la industria de las TIC como motor de desarrollo se proponen el fortalecimiento de la industria digital como son la industria de contenidos digitales, medios de comunicación, desarrollo de software y la innovación en el sector. Así mismo impulsa la creación de contenidos digitales en la educación como herramienta novedosa para impulsar el conocimiento en estudiantes y docentes, dando impulso hacia el sector tecnológico. Además, contempla dentro de las iniciativas de transformación digital en las empresas la implementación de las tecnologías de la información como herramienta que permita el desarrollo productivo, permitiendo la generación de empleo y potencializar la economía popular.

Es imperante fortalecer los conocimientos y conceptos necesarios dentro del área de la producción de contenidos animados y digitales para los aprendices, que les permitan evolucionar en el medio y a su vez les permiten generar distintos tipos de soluciones para diferentes empresas, derivando en el fortalecimiento del personal en el sector de contenidos digitales en el país, brindando mayores oportunidades para la generación de proyectos innovadores y de alta calidad para los estándares mundiales, brindando interactivos entre otros que se desarrollan a partir de estos conocimientos específicos.

2.3 Objetivo general

Crear un portafolio de servicios como estrategia de monetización del animador digital

2.4 Objetivos específicos:

Elaborar los elementos de preproducción de acuerdo con el proyecto animado.

Animar las piezas gráficas teniendo en cuenta la etapa de preproducción.

Realizar la posproducción del proyecto animado y la publicación del portafolio de servicios según criterios técnicos.

Publicar el portafolio de servicios según criterios técnicos.

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Aprendices animación digital, Comunidad del SENA, Gremios de Animación, Gremio de Cine, Agencias de Publicidad	
2.5.2 Impacto	Social	Fomentar el espíritu emprendedor de los animadores digitales independientes para dinamizar el mercado social.
	Económico	Se promueve el desarrollo de micro empresas dedicadas a prestar servicios de animación a través de lo cual se generaría empleo de manera formal.
	Ambiental	Utilizar herramientas digitales disminuye el abuso a los recursos naturales
	Tecnológico	Implementación de procedimientos digitales que optimizan los procesos artesanales tradicionales e incrementa la productividad.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

Debilidad en legislación de derechos de autor. Asesorías y registro de piezas según oficina de derechos de autor.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

Storyboard elaborado.

Animatic elaborado.

Producción de piezas audiovisuales animadas: model sheet, escenarios, rigging, clips de animación, motion graphics, assets para videojuegos, clips de sonido.

Portafolio del animador publicado y curriculum vitae.

Propuesta económica del portafolio de servicios presentada.

2.6 Innovación/Gestión tecnológica

El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?

El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?

El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?

Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?

Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?

2.7 Valoración Productiva

Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?

Viabilidad de proyecto para plan de negocio?

3. PLANEACION DEL PROYECTO

3.1 FASES DEL PROYECTO	3.2 ACTIVIDADES DEL PROYECTO:	3.3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE COMPONENTE TECNICO (a partir del programa de formación)		3.4. RESULTA
		Código	Denominación	Código
	Realizar la inducción a la FPI	240201530-01	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.	
				220501046-01
				220501046-02
				220501046-03
				220501046-04
				240201524-01

ANALISIS

Act 1. Identificar los requerimientos del proyecto animado.

		240201524-02
		240201524-03
		240201524-04
		240202501-01
		230101507-01
		230101507-02
		230101507-03
		230101507-04
250201022-01	RA1. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos	
250201022-03	RA3. Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guión técnico	
250201021-01	RA1. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.	

		250201021-02	RA2. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico.	
PLANEACION	Act 2. Elaborar los guiones y el storyboard de la producción animada	250201022-02	RA2. Desarrollar el storyboard según los planos establecidos del proyecto.	
		210303025-01	RA1. Identificar las normativas vigentes de acuerdo al marco legal del proyecto	
		210303025-02	RA2. Estimar los costos de acuerdo al alcance y necesidades del proyecto	
		250201021-03	RA3. Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guión técnico	
	Act 3. Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard			240202501-02
	Act 3. Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard	250201022-04	RA4. Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto	
		250201021-04	RA4. Verificar el animatic según el storyboard	
				240202501-03
		220501084-01	RA1. Ajustar los personajes y elementos según las necesidades del proyecto	
		210303025-03	RA3. Monetizar el proyecto conforme a estrategias definidas	
		210303025-04	RA4. Realizar seguimiento al proyecto de acuerdo al procedimiento	
		220501084-02	RA2. Desarrollar el rigging según criterios técnicos y necesidades del proyecto	
				240202501-04
				240201528-01

EJECUCIÓN

Act 5. Desarrollar el rigging de los objetos y			240201528-02
			240201528-03
			240201528-04
			220201501-01
			220201501-02
			220201501-03
			220201501-04
	Act 6. Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	220501084-03	RA3. Animar los elementos según el storyboard y los principios de animación
			240202501-05
		220501084-04	RA4. Generar los efectos visuales según el storyboard y procedimientos técnicos
			240202501-06
			220601501-01

Act 7. Crear los efectos visuales de acuerdo con las necesidades del proyecto animado			220601501-02
			220601501-03
			220601501-04
			240201064-01
			240201064-02
			240201064-03
			240201064-04
			240201526-01
			240201526-02
			240201526-03
			240201526-04
	220501085-01	RA1. Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	
	220501085-02	RA2. Editar los elementos visuales y	

EVALUACIÓN	Act 8. Ajustar la postproducción final del proyecto animado	220501085-03	RA3. Realizar el render del audiovisual según los criterios técnicos y características del proyecto	
		220501085-04	RA4. Validar el producto que cumplan con los criterios técnicos del proyecto	
				240201529-01
				240201529-02
				240201529-03
				240201529-04
				210201501-01
				210201501-02
				210201501-03
				210201501-04

ETAPA PRÁCTICA	Desarrollar la etapa practica del proyecto formativo	999999999	Resultado de aprendizaje etapa práctica.	
----------------	--	-----------	--	--

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	13	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto
-----------------------------------	----	---

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

El aprendizaje se realizará en el ambientes Laboratorio 3D y Laboratorio de producción de multimedia, del Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial.

30 Computadores de escritorio, marca HP Z4 G4 , Windows 10 Pro, tipo de sistema operativo 64 Bits, Procesador Intel XEON W-2245 3,9GHz, Memoria Instalada 8GB

Los equipos cuentan con sus respectivos teclados y Mouse para cada uno.

17 Pantallas digitalizadoras

10 Tabletas digitalizadoras

Suite de Autodesk

Blender 3D

Unity 3D, Unreal Engine

Suite de Adobe CC, (Photoshop, Illustrator, Animate, After Effects y Premiere)

Paquete básico de Office

30 sillas plásticas con estructura en acero.

15 mesas de superficie en madera y estructura en Acero.

1 Televisor Video

3.7 RECURSOS ESTIMADOS

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)	
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad
Realizar la inducción a la FPI	48	Computador Office Internet Plataformas SENA: Sofía Plus, LMS, Biblioteca.	30	N/A	30
Act 1. Identificar los requerimientos del proyecto animado	424	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30

Act 2. Elaborar los guiones y el storyboard de la producción animada	276	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kit de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30
Act 3. Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard	160	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kit de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30

Act 4. Producir los elementos graficos en 2D o 3D de acuerdo con los requerimientos del proyecto animado	448	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kid de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30
Act 5. Desarrollar el rigging de los objetos y personajes de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	436	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kid de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30
Act 6. Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	448	Equipos de computo con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kid de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30

Act 7. Crear los efectos visuales de acuerdo con las necesidades del proyecto animado	448	Equipos de compute con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kid de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30
Act 8. Ajustar la postproducción final del proyecto animado	432	Equipos de compute con software especializado para animación e ilustración, Cámaras fotográficas y video, kid de iluminación fotográfico, tabletas digitalizadoras, grabadoras de audio y micrófonos.	30	Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30
Desarrollar la etapa practica del proyecto formativo	864	Computador Office Internet Plataformas SENA: Sofía Plus, LMS, Biblioteca.			

3.7.1 DETALLE DE LOS RECURSOS ESTIMADOS

HERRAMIENTAS (Materiales de formación devolutivos)	UNIDAD DE MEDIDA	CODIGO ORIONS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL (por grupo de 30 aprendices)
Pantalla digitalizadora con lapiz optico	UND		17	\$ 3,500,000	\$ 59,500,000
Tableta Digitaizadora con lapiz, contr	UND		15	\$ 600,000	\$ 9,000,000
Camara Fotografia Reflex digital.	UND		3	\$ 4,000,000	\$ 12,000,000
Tripodes Profesionales para Camaras	UND		3	\$ 500,000	\$ 1,500,000
Microfono de condensador.	UND		3	\$ 1,000,000	\$ 3,000,000
Consola Mixer Interface	UND		1	\$ 1,000,000	\$ 1,000,000
TOTAL					\$ 86,000,000

EQUIPOS (Materiales de formación devolutivos)	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	
Computadores de Escritorio, con sus	UND	30	\$6,000,000.00	\$180,000,000	
Televisor 42"	UND	1	\$1,500,000.00	\$1,500,000	
Monitores de Estudios Activos para A	UND	1	\$300,000.00	\$300,000	
TOTAL				\$ 180,000,000	

MATERIALES (consumibles)	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	
Papel bond tamaño oficio, color blanco, 75 gramos x 500 hojas	Resma	10	\$10,700	\$107,000	COMPRA
Marcadores Permanenetes de colore	caja x 10	20	\$7,000	\$140,000	COMPRA
Lapiceros de tinta Negra	caja x12	20	\$4,200	\$84,000	COMPRA
Lapices No 2	caja x 10	20	\$4,500	\$90,000	COMPRA
Borrador de nata.	caja x 20	2	\$15,000	\$30,000	COMPRA
Cartucho tinta impresora	unidad	1	\$2,000,000	\$2,000,000	COMPRA
1/8 de cartulina Blancas.	caja x 20	2	\$6,000	\$12,000	COMPRA
Lapices de colores.	Caja de 12 colores	30	\$7,000	\$210,000	COMPRA
VALOR				\$ 2,673,000	

\$ 268,673,000			
4.RUBROS PRESUPUESTALES			
	VALOR	RUBRO PRESUPUESTAL POR EL QUE SE F	
Equipos	\$ 180,000,000	MATERIALES PARA FORMACIO	
Herramientas	\$ 86,000,000	MATERIALES PARA FORMACIO	
Talento Humano	\$ 277,200,000	CONTRATACION INSTRU	
Materiales de Formación	\$ 2,673,000	MATERIALES PARA FORMACIO	
TOTAL	\$ 545,873,000		
5. EQUIPO QUE PARTICIPÓ EN LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO			
NOMBRE	DOC IDENTIDAD	ESPECIALIDAD	NOMBRE CENTRO
Alvaro Cordero López	1088238501	Experto temático - Desarrollador de videojuegos y animador digital	CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL
John Edwin Cardona Marín	4516530	Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	CENTRO DE ATENCION AL SECTOR AGROPECUARIO
Maria Teresa Molina Villalobos	52213458	Gestora Red de Artes Gráficas	REGIONAL DISTRITO CAPITAL

del país en cabeza del Ministerio de las Tecnologías de y crecimiento empresarial del país. En estas estrategias dentro del desarrollo productivo y empresarial de este es permitiéndoles integrarse en una sociedad con alto a la información y contenidos digitales como una

s permitan fortalecer las técnicas y tecnologías que área de la animación digital y fortaleciendo la industria de indando oportunidades para el sector audiovisual, medios

ado audiovisual, de esta manera generar un desarrollo

la web, se bajan al minimo los costos de produccion, se

dividuales, utilizacion de tecnologiasde comunicación

	SI
	SI
	SI
	SI
	SI
	SI
	SI

DADOS DE APRENDIZAJE COMPONENTE SOCIAL

Denominación	HORAS
	48
Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	12
herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas	12
Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.	12
Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.	12
Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto	12

atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los	12
Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	12
enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según	12
Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de	64
Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	12
Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	12
Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social	12
Implementar un plan de Ergonomía y Pausas Activas según las características de la función productiva.	12
	96
	24
	48

	48
	216
	12
	48
	96
RA2. Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	64
	96
	48
RA3. Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	64
	240
	24
	12
	240
RA4. Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de	64
RA1. Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado	12

RA2. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y	12
RA3. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo	12
RA4. Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de	12
RA1. Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social	12
RA2. Interpretar las interrelaciones entre los niveles de organización biológica según el entorno productivo y social.	12
RA3. Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología	12
RA4. Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y	12
	384
RA5. Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los	64
	240
RA6. Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de	64
RA1. Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL) de	14

RA2. Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los	14
RA3. Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	10
RA4. Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la sst, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y	10
RA1. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	12
RA2. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	12
RA3. Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.	12
R4. Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.	12
RA1. 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.	12
RA2. Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a	12
RA3. Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	12
RA4. Contribuir con el fortalecimiento	12
	120
	144

	48
	24
RA1. Integrar elementos de la cultura	12
RA2.caracterizar la idea de negocio	12
RA3. Estructurar el plan de negocio de	12
RA4. Valorar la propuesta de negocio	12
RA1. Reconocer el trabajo como factor	12
RA2. Valorar la importancia de la	12
RA3. Practicar los derechos	12
RA4. Participar en acciones solidarias	12
	864

30

<p>32 GB de Ram, Graficos AMD Radeon Pro WX7100</p>

Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS
Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
Instructor competencias claves y conocimiento en SENA	1	AMBIENTE DE FORMACIÓN ADECUADO PARA FORMACIÓN
PROFESIONAL CON TÍTULO EN LICENCIATURA EN IDIOMAS O PROFESIONAL EN CUALQUIER ÁREA DE CONOCIMIENTO. NIVEL MÍNIMO B2 DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS INTERNACIONALES: FCE (FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH) BEC (VANTAGE O HIGHER) CELS (VANTAGE O	5	AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.

<p>FORMACIÓN EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, PERIODISMO, LINGÜÍSTICA, FILOLOGÍA, LENGUAS CLÁSICAS O MODERNAS, ESPAÑOL Y LITERATURA / Artes visuales - Artes plásticas - Diseño gráfico - Publicidad - Ingeniería de sistemas y afines - Ingeniería multimedia y afines</p>	4	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>
<p>TÍTULO EN LICENCIATURA EN IDIOMAS O PROFESIONAL EN CUALQUIER ÁREA DE CONOCIMIENTO. NIVEL MÍNIMO B2 DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS INTERNACIONALES:</p>	4	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>

<p>TÍTULO EN LICENCIATURA EN IDIOMAS O PROFESIONAL EN CUALQUIER ÁREA DE CONOCIMIENTO. NIVEL MÍNIMO B2 DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS INTERNACIONALES: FCE (FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH) BEC (VANTAGE O HIGHER) CELS VANTAGE O B2</p>	5	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>
<p>DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS INTERNACIONALES: FCE (FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH) BEC VANTAGE O</p>	3	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>
<p>CUALQUIER AREA DE CONOCIMIENTO. NIVEL MÍNIMO B2 DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS INTERNACIONALES: FCE (FIRST CERTIFICATE IN</p>	5	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>

<p>DISEÑO GRÁFICO, DISEÑADOR VISUAL ARTES PLÁSTICAS, ARTES VISUALES, ING. MULTIMEDIA, TECNÓLOGO ANIMACION DIGITAL, ANIMACION 3D, ILUSTRACIÓN PARA PRODUCCIONES</p>	4	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>
<p>ÁREA TEMÁTICA DERECHOS HUMANOS Y FUNDAMENTALES EN EL TRABAJO QUE IMPARTIRÁ EN SU DESEMPEÑO ALTERNATIVA 3: TÉCNIC PROFESIONAL Y EXPERTICIA EN EL ÁREA TEMÁTICA</p>	3	<p>AMBIENTE DE FORMACIÓN CON EQUIPOS DE COMPUTO DE ALTO RENDIMIENTO CON SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA ANIMACION E ILUSTRACIÓN Y EQUIPOS PARA ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA.</p>
<p>Instructor etapa práctica</p>	1	

[illegible]

[illegible]