FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2184177	Tecnólogo	Desarrollo de Videojuegos	217307	3
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**	**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Taller Innovación 13		Oscar Ivan Jimenez Arciniegas	1/10/2020	11/04/2022
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**		
#N/A		#N/A		

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
12:00 p. m.	12:30 p. m.	Pablo Andres Leon Vallejo	German Alberto Angarita Henao	Juan David Laverde Moncada	Oscar Ivan Jimenez Arciniegas	Victor Hugo Moncayo Pantoja
12:30 p. m.	1:00 p. m.					
1:00 p. m.	1:30 p. m.					
1:30 p. m.	2:00 p. m.					
2:00 p. m.	2:30 p. m.	Rodrigo Morales Barbosa				
2:30 p. m.	3:00 p. m.					
3:00 p. m.	3:30 p. m.					
3:30 p. m.	4:00 p. m.					
4:00 p. m.	4:30 p. m.	German Alberto Angarita Henao	German Alberto Angarita Henao	Juan David Laverde Moncada	Oscar Ivan Jimenez Arciniegas	Victor Hugo Moncayo Pantoja
4:30 p. m.	5:00 p. m.					
5:00 p. m.	5:30 p. m.					
5:30 p. m.	6:00 p. m.					
6:00 p. m.	6:30 p. m.	Trabajo Autonomo	Trabajo Autonomo	Trabajo Autonomo	Trabajo Autonomo	Trabajo Autonomo
6:30 p. m.	7:00 p. m.					
7:00 p. m.	7:30 p. m.					
7:30 p. m.	8:00 p. m.					

Id	Resultado de Aprendizaje	Horas	Comienzo	Fin	Instructor
1	**220501068 Desarrollar la lógica y mecánica del videojuego de acuerdo con el diseño establecido.**	**248 horas**	**jue 25/07/19**	**jue 1/07/21**	
3	Implementar los niveles de acuerdo con el diseño del videojuego.	68 horas	jue 15/04/21	jue 1/07/21	Oscar Ivan Jimenez
4	Programar la interactividad de acuerdo con el diseño del videojuego. NO EVALUAR	66 horas	mar 20/04/21	mar 29/06/21	German Alberto Angarita Henao
11	**220501074 Diseñar el videojuego de acuerdo con el concepto.**	**190 horas**	**mar 26/11/19**	**lun 28/06/21**	
13	Crear el flujo del videojuego de acuerdo con las características definidas. NO EVALUAR	16 horas	lun 19/04/21	lun 28/06/21	German Alberto Angarita Henao
17	**220501075 Implementar el arte y audio en el videojuego de acuerdo con el**	**134 horas**	**vie 16/04/21**	**lun 19/07/21**	
18	Construir el videojuego incluyendo los artes y material sonoro definitivos conformes con el diseño. NO EVALUAR	66 horas	mié 21/04/21	mié 30/06/21	Juan David Laverde
19	Construir el videojuego incluyendo los artes y material sonoro definitivos conformes con el diseño. NO EVALUAR	68 horas	vie 16/04/21	vie 2/07/21	Victor Hugo Moncayo
23	**240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.**	**56 horas**	**jue 25/04/19**	**mar 29/06/21**	
37	Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.	16 horas	lun 19/04/21	lun 28/06/21	Rodrigo Morales Barbosa
39	**240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.**	**36 horas**	**lun 25/01/21**	**lun 28/06/21**	
43	Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc	8 horas	lun 19/04/21	lun 10/05/21	Pablo Andres Leon Vallejo
44	Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico	4 horas	lun 24/05/21	lun 31/05/21	Pablo Andres Leon Vallejo
45	Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica	4 horas	lun 21/06/21	lun 28/06/21	Pablo Andres Leon Vallejo