PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá D.C Agosto

Señor
Silvio Alberto Galindo Parra
SUPERVISOR CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.2195406**
Cargo del supervisor **Coordinación Académica**
Dependencia **de Mercadeo e Industrias Creativas**
Bogotá D.C.

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Agosto del año 2021

Referencia: CO1.PCCNTR.2195406 del año 2021

Andersson Javier Ortiz Tovar, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.077.863.131 de Garzón, en mi calidad de Contratista del SENA, en el área de Industrias Creativas, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para la contratación la suma de NOVECIENTOS TREINTA MILLONES NOVECIENTOS VEINTIDÓS MIL SESENTA Y OCHO PESOS M/CTE ($930.922.068). Se fija como valor total para veinticinco (25) contratos la suma de TREINTA Y SIETE MILLONES DOSCIENTOS TREINTA Y SEIS MIL OCHOCIENTOS OCHENTA Y TRES PESOS M/CTE ($37.236.883) Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago correspondiente al mes de enero de 2021 por valor de SEISCIENTOS NOVENTA Y UN MIL SETECIENTOS SIETE PESOS M/CTE ($691.707) b) Diez (10) pagos iguales por los meses de febrero a noviembre de 2021, por valor de TRES MILLONES CUATROCIENTOS CINCUENTA Y OCHO MIL QUINIENTOS TREINTA Y CUATRO PESOS M/CTE ($3.458.534) cada uno. c) Un último pago correspondiente al mes de diciembre de 2021 por valor de UN MILLÓN NOVECIENTOS CINCUENTA Y NUEVE MIL OCHOCIENTOS TREINTA Y SEIS PESOS M/CTE ($1.959.836).

Plazo: Diez (10) meses y veintitrés (23) días, sin exceder la fecha final que se estipule en el calendario académico 2021.

.

OBJETO: *(Trascriba el objeto del contrato, dentro del siguiente cuadro)*
Contratar la prestación de servicios personales de carácter temporal para impartir formación en el área de Industrias Creativas.

Obligaciones Específicas: (*Trascriba las obligaciones específicas del contrato, dentro del siguiente cuadro)*

	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Cumplir con la Programación Académica predeterminados por la coordinación académica correspondiente, de acuerdo con las normas, procesos y metodologías pedagógicas, estrategias de didácticas activas, formación por proyectos y los productos institucionales.	Realizar planeación pedagógica para las fichas de Animación 3D correspondiente al trimestre 1 de 2021	Horario y Portafolio del instructor
2.	Acompañar y asesorar en forma permanente e integral a los aprendices en el proceso de formación por proyectos durante la vigencia del contrato.	Seguimiento del proceso de formación de las fichas del tecnólogo de animación 3D	Evidencias en sección actividades de aprendizaje drive
3.	Presentar los reportes de Notas de los alumnos y demás informes dentro de los plazos estipulados por el centro para tal efecto.	evaluación y seguimiento aprendices ficha del tecnólogo de animación 3D	Evidencias en el portafolio del instructor.
4.	Preparar, orientar, desarrollar, apoyar y evaluar procesos de aprendizaje en cualquiera de las estrategias de respuesta institucional para los diferentes grupos poblaciones objeto de formación profesional integral.	Desarrollo de guías de aprendizaje con formato y contenido actualizado.	Evidencia Google Drive y carpeta
5.	Desarrollar mecanismos que faciliten la reflexión, la innovación, el espíritu investigativo, la creatividad y la auto evaluación de los alumnos para su mejoramiento continuo		Evidencia: Evidencia Google Drive
6.	Evaluar el Proceso de aprendizaje, las estrategias pedagógicas, el medio ambiente educativo, el rendimiento académico de los alumnos y diligenciar oportunamente los formatos correspondientes.	Proceso de valoración autoevaluación para animación 3D	Evidencia: Lista de asistencia
7.	Participar en el desarrollo de innovaciones pedagógicas. Y del área específica en el que se desempeñe, mediante proyectos de investigación en concordancia con las exigencias del desarrollo sostenible.	Seguimiento actividades del semillero de industrias creativas.	Evidencia: Evidencia Google Drive Acta de creación
8.	Formular, ejecutar y evaluar diagnósticos que conlleven a la actualización y creación de diseños, planes, programas, procesos y productos propios de las actividades del centro de formación,	Seguimiento del proyecto formativo del programa de formación	Evidencia: Evidencia Google Drive

	acordes con su especialidad y área de desempeño según las necesidades del entorno.		
9.	Colaborar con el diseño y ejecución de programas de actualización de instructores SENA, y otras entidades, en aspectos pedagógicos y de la especialidad que se imparte formación profesional.		Evidencia: Evidencia google Drive
10.	Participar activamente en el plan de mejoramiento y actualización de los docentes.		Evidencia: Evidencia Google Drive
11.	Participar en procesos de promoción de los programas de formación profesional integral, servicios y actividades de divulgación tecnológica programados por el centro de Formación.		Evidencia:
12.	Coadyuvar en el proceso de ingreso e inducción alumnos		
13.	Rendir Oportunamente los informes (Planillas, reportes, Formatos) requeridos sobre las acciones recomendadas y los productos resultantes de procesos de aprendizaje realizado por alumnos a quienes imparten formación profesional.	Planilla de notas, uso de Drive, llamado de asistencia seguimiento a aprendices	Evidencia: Evidencia Google Drive classroom
14.	Responder por la integridad y buen uso de materiales, equipos y demás elementos de la institución puestos bajo su cuidado para desarrollar labores propias de su cargo.	Alistamiento virtual	Evidencia: Carpeta en Drive
15.	Incorporar las tendencias tecnológicas, pedagógicas y de gestión, al diseño técnico pedagógico de las diferentes acciones de la formación profesional en su especialidad.	Planes de sesión y actualización de los temas vistos en formación	Evidencia: Material de clase Google Drive
16.	Participar en los comités de evaluación, asistir puntualmente a las clases programadas, colaborar activamente con las disposiciones sobre aseo y orden de los salones de clase y tener sentido de pertenencia con la institución.	Asistencia a clase virtual	Evidencia: Evidencia Google Drive lista de asistencia
17.	Presentar en forma mensual al coordinador académico el reporte de ejecución de actividades,	Informe mensual de actividades	Reporte firmado por coordinador.

	registrando las novedades sucedidas en el periodo académico que afectaron la ejecución de la programación académica mínima establecida el cual entregara al respectivo coordinador académico o líder de la unidad		

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. 9421605821 de la planilla, generada por aportes en línea correspondiente al mes de julio.
(Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (04) folios

Cordialmente,

Firma
Andersson Javier Ortiz Tovar
Contratista
C.C. No. 1077863131 de Garzón

Recibí a satisfacción:

Firma
Silvio Alberto Galindo Parra
Supervisor Contrato CO1.PCCNTR.2195406 de 2021
Coordinador Académico de Mercadeo e Industrias Creativas

aportes en línea

Planilla Resumen

DATOS GENERALES DEL APORTANTE

Identificación	dv	Razon Social	Clase Aportante	Sucursal Principal	Direccion	Ciudad-Departamento	Teléfono	Exonerado SENA e ICBF
CC 1077863131		ORTIZ TOVAR ANDERSSON JAVIER	INDEPENDIENTE	PRINCIPAL	Carrera 8i # 147-06	IBAGUE-TOLIMA	8333711	No

DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION

Periodo		Clave		Tipo	Fecha		Pago		
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Planilla	Limite	Pago	Banco	Dias Mora	Valor
2021-07	2021-07	1078974757	9421605821	I	2021/08/09	2021/08/02	BANCO CAJA SOCIAL	0	$348,300

LIQUIDACION DETALLADA DE APORTES

EMPLEADO			NOVEDADES																PENSION				SALUD				CCF				RIESGOS				PARAFISCALES				
No.	Identificación	Nombre	ing	ret	tde	tae	tdp	tap	vsp	cor	vst	sln	ige	lma	vac	avp	vct	irl	vip	Codigo	Días	IBC	Aporte	Codigo	Dias	IBC	Aporte	Codigo	Días	IBC	Aporte	Codigo	Días	IBC	Aporte	Días	IBC	Aporte	Exonerado SENA e ICBF	Total Aportes
SUCURSAL: PRINCIPAL (1 Afiliados)																						$1,200,000	$192,000			$1,200,000	$150,000			$0	$0			$1,200,000	$6,300		$0	$0		$348,300
Centro de Trabajo: PRINCIPAL (1 Afiliados)																						$1,200,000	$192,000			$1,200,000	$150,000			$0	$0			$1,200,000	$6,300		$0	$0		$348,300
Ciudad: IBAGUE Depto: TOLIMA (1 Afiliados)																						$1,200,000	$192,000			$1,200,000	$150,000			$0	$0			$1,200,000	$6,300		$0	$0		$348,300
1	CC	1077863131	ORTIZ ANDERSSON																	25-14	30	$1,200,000	$192,000	EPS002	30	$1,200,000	$150,000		0	$0	$0	14-23	30	$1,200,000	$6,300	0	$0	$0	No	$348,300
Total	**Afiliados(1)**																					$1,200,000	$192,000			$1,200,000	$150,000			$0	$0			$1,200,000	$6,300		$0	$0		$348,300

DATOS GENERALES DEL APORTANTE

Identificación	dv	Razon Social	Clase Aportante	Sucursal Principal	Direccion	Ciudad-Departamento	Teléfono	Exonerado SENA e ICBF
CC 1077863131		ORTIZ TOVAR ANDERSSON JAVIER	INDEPENDIENTE	PRINCIPAL	Carrera 8i # 147-06	IBAGUE-TOLIMA	8333711	No

DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION

Periodo		Clave		Tipo	Fecha		Pago		
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Planilla	Limite	Pago	Banco	Dias Mora	Valor
2021-07	2021-07	1078974757	9421605821	I	2021/08/09	2021/08/02	BANCO CAJA SOCIAL	0	$348,300

RESUMEN DE PAGO

RIESGO	CODIGO	NIT	DV	AFILIADOS	VALOR LIQUIDADO	INTERESES MORA	SALDOS E INCAPACIDADES	VALOR A PAGAR
AFP (ADMINISTRADORAS: 1)				1	$192,000	$0	$0	$192,000
COLPENSIONES	25-14	900,336,004	7	1	$192,000	$0	$0	$192,000
ARL (ADMINISTRADORAS: 1)				1	$6,300	$0	$0	$6,300
POSITIVA COMPAÑIA DE SEGUROS	14-23	860,011,153	6	1	$6,300	$0	$0	$6,300
EPS (ADMINISTRADORAS: 1)				1	$150,000	$0	$0	$150,000
SALUD TOTAL	EPS002	800,130,907	4	1	$150,000	$0	$0	$150,000
TOTAL				**1**	**$348,300**	**$0**	**$0**	**$348,300**

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDERSSON JAVIER ORTIZ TOVAR

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

FECHA INICIAL: 01/07/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 31/07/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2025267 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.

REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2340618 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD.

EXPONER EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y DEL CONTEXTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2067998 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD.

EXPONER EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y DEL CONTEXTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 65,60

FICHA DE APRENDIZAJE: 2280902 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL GUION PARA DESARROLLAR EL STORYBOARD.

EXPONER EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y DEL CONTEXTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 61,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 159,10

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: ANDERSSON JAVIER ORTIZ TOVAR

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION